PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • REVOLUTION

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESM... AN DE BENELUX

APRIL 2006 · NUMMER 04 · JAARGANG 14 · WWW.POWERUNLIMITED.NL



BREINBREKERS · DS · GBA · PSP

DRIVER: PARALLEL LINES
LEKKER WIJF MET KUT KARAKTER

24: THE GAME
SCHIET Z'N DOEL VOORBIJ

THE GODFATHER
MAFFI-JA!

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

The Elder Scrolls IV OBLIVION

SCOORT!

"DE EERSTE ÉCHTE NEXT GEN GAME"

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE • STAR WARS: EMPIRE AT WAR • DRAGON QUEST: JOURNEY OF THE CURSED KING
THE OUTFIT • COMMANDOS: STRIKE FORCE • HUXLEY • MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE
KINGDOM HEARTS II • TALES OF PHANTASIA • RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS • FAR CRY INSTINCTS PREDATOR
FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS • DRAKENGARD 2 • TIMESHIFT • TRAUMACENTER: UNDER THE KNIFE



50 gratis sms'jes per opwaardering.

Nu bij het T-Mobile PrePaid TMF-pakket een jaar lang 50 gratis sms'jes per opwaardering.



Samsung SGH-X490
voor € 89,95
inclusief € 10,- beltegoed*



Sim Only
voor € 14,95
inclusief € 15,- beltegoed**

Vraag naar de voorwaarden of kijk op www.t-mobile.nl/tmf
* Waarvan € 5,- via de antwoordkaart.
** Waarvan € 10,- via de antwoordkaart.

T · · Mobile · · ·


3+
www.pegi.info
© 2005 Nintendo. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo.
NINTENDO DS
Voor altijd vrij
Welkom in de wereld van Animal Crossing, waar je geheel naar eigen smaak wat van je leven kunt maken! Gebruik de Nintendo Wi-Fi Connection om vrienden van over de hele wereld naar je eigen stad te laten komen. Samen rondhangen, meubels ruilen, ontwerpen uitwisselen - doe wat je wilt, altijd en overal!
TOUCH ME!
animalcrossingds.nintendo.nl
Welcome to Animal Crossing Wild World
nintendo Wi-Fi connection
HotSpot
T-Mobile
Speel Animal Crossing gratis online via T-Mobile HotSpot.
Een overzicht van alle HotSpot locaties vind je op: www.nintendowifi.nl


FULL SPECTRUM
WARRIOR
TEN HAMMERS
HEB JIJ DE SKILLS?







INHOUD

DE REDACTIE

LENTE

Ha! Heerlijk, die schijtwinter is eindelijk achter de rug. Tijd voor de lente! Korte rokjes, witbier op een terrasje en meer van die clichés...

JEROEN



Voor mij telt deze lente maar één ding en dat is Rotterdam en een tijd van drie uur en dertig minuten. Daar zal zelfs de voorjaarsschoonmaak voor moeten wijken. 42 Kilometer hardlopen door de straten van Rotterdam, dat is voor mij momenteel even alles.

ED



Vanaf april kan er weer buiten op gravel getennist worden en ik heb me voorgenomen dat vaker te gaan doen. Ik zal ook wel moeten want ik wil de schande dat ik door m'n zoontje verslagen word, zo lang mogelijk uitstellen.

JAN



Tijd om mijn tuin en dakterras in mijn nieuwe Amsterdamse grachtenhuis af te maken. Ik heb mijn tuin opnieuw laten indelen en mijn dakterras is inmiddels bedekt met hardhout. Nu dus nog de inrichting en styling. (Niels, je betaalt die jongen te veel - Ed)

JURJEN



Ik wil deze lente aangrijpen om rijlessen te nemen. In de chique buurt waar ik ben gaan wonen, krijg ik steeds meer klachten over de herrie van m'n tractor, en dat kreng past ook niet in m'n garage (daar kwam ik overigens te laat achter).

STEVEN



Lente betekent voor mij de frisbee zorgvuldig afstoffen en met een handdoekje naar het park of bos. En ja, m'n DS mag ook mee... en Piccolo natuurlijk, maar dat spreekt vanzelf.

J.J.



De lente is voor mij thuis het begin van een hel die tot de herfst duurt. De meeuwen komen weer! En die etters zitten altijd te broeden op mijn platte dak. En ik zeg je, je kan beter Motörhead live op je dak laten spelen dan die beesten hun gang laten gaan.

BORIS



Lente betekent voor mij op het Leidseplein met een witbiertje korte rokjes checken. Ach, je weet; ik ben nu eenmaal een clichémannetje. Maar... topless chicks bekijken op Zandvoort met een Baco is ook niet verkeerd.

MURIELLE



Lente sucks. Elke keer als ik een kort rokje aantrek, voel ik weer die blikken van al die kale dikke mannetjes die me vanachter een witbiertje of Baco met hun ogen zitten uit te kleden.

NIELS



Ik ben echt zo'n nerd die altijd met hetzelfde bezig is, ongeacht het jaargetijde. Met wat? Mmmm een echte nerd kan volgens mij niet onder woorden brengen waar ie nu precies mee bezig is. Het boeit me wel... als enige...

JALOERS

Wat waren we verrast toen Jan ons vorige maand belde vanuit Turijn en schreeuwde: "Jongens, ik heb net Irene Wüst brons zien winnen en we gaan het straks vieren in het Heineken House!"

"Vandaar dat ie z'n stukjes niet inlevert", sprak Ed pissig. "Vanaf nu drink ik alleen nog maar Grolsch, en het wordt ook tijd dat we die jongen eens wat minder gaan betalen. En nee, ik ben niet jaloers!", voegde de grootste sportliefhebber van de PU redactie er totaal overbodig aan toe.



KNGB

Er zijn inmiddels al vele initiatieven geweest om gamen voor de massa toegankelijker te maken. Je kunt echter je vraagtekens zetten bij de wijze waarop men dacht dat te realiseren. Natuurlijk; hoe meer mensen gaan gamen hoe beter, maar een slechte A.I. of volledig lineair verhaal "inbouwen" zodat elke beginner het einde kan halen, is wat mij betreft niet de beste manier.

Laatst kwam er echter iemand langs met het idee een gamesbond op te richten en dat vond ik eigenlijk best een aardige gedachte. Denk aan een KNVB voor gamers, een KNGB zeg maar. Voordeel daarvan is dat je een online ranking kunt hanteren waardoor er een automatische schifting op de servers plaatsvindt. Een beetje zoals er bij voetbal of tennis een spelniveau aan je gekoppeld wordt waarbinnen je wedstrijden speelt.

Als je voor het eerst een Counter-Strike of Battlefield server bezoekt, kan ik mij zo voorstellen dat dat helemaal niet zo leuk is. Voor je je een beetje hebt kunnen oriënteren en überhaupt een schot hebt kunnen lossen, zitten er al drie kogels in je kop.

Het is natuurlijk leuker om als beginner tussen beginners terecht te komen en als pro niet te worden "lastiggevallen" door gasten die recht op je loop afrennen, tenminste als je een ware pro bent dan.

De vraag is natuurlijk in hoeverre jullie behoefte hebben aan zo'n bond en of je er ook daadwerkelijk lid van zou worden. Laat het mij weten via m'n weblog op de site!



NIELS

IEMAND MOET HET DOEN

"Naar welk sprookjesachtig land gaan we?", vroegen Jan en Steven, toen hen werd verteld dat ze waren uitgenodigd voor een uitgebreide speelsessie met The Elder Scrolls IV: Oblivion.

"Nou kerels", schaterlachte Niels, "Breda is de bestemming, en ga maar met eigen vervoer want jullie moeten er zó vroeg zijn dat er nog geen treinen rijden!"

"Oké, iemand moet het doen", sprak het tweetal. "Maar we pakken 'm terug", fluisterde Steven gelijk tegen Jan. "We gaan met mijn Pontiac Firebird en die rijdt 1 op 3. Als Niels het benzinebonnetje ziet, zal het lachen hem wel vergaan."



WHAT'S UP?



Mini-Niels was twee maanden naar Duitsland maar niemand wist wat ie daar te zoeken had. "Het betreft iets heel geheims voor Nintendo", vertrouwde z'n goede vriend Jurjen ons toe. "Vandaar dat ie z'n stukjes niet inlevert", sprak Ed pissig. "En nu begrijp ik ook dat ie in die paar reviews die hij wél heeft opgestuurd, steeds schreef dat de game 'supergeil' is. Als ie maar weet dat ik alles in de prullenbak heb gemieterd. Kleine Speichelnase!"

REDACTIEVERGADERING IN ASSEN



Foto: Arnika Smit

De overlevingspakketten bleken overbodig want de machinist wist het station van Assen in één keer te vinden (dat gold overigens niet voor de koetsier van de postkoets die we daarna namen). Alleen Niels was met de auto en kwam wat later omdat hij, naar eigen zeggen, met z'n BMW in een greppel was beland vanwege een uitwijkmanoeuvre voor een roedel wolven. Verder was het nuttig en gezellig en bedanken wij Jurjen voor z'n onovertroffen gastheerschap. (Mocht je op de foto Steven en Boris missen: die waren even samen naar 't toilet.)

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Het maartnummer van 2006, dat is de PU die je nu leest. Verrek! Dan is het dus precies twaalf jaar geleden dat ik m'n eerste PU maakte. Twaalf jaar geleden, toen was ik net zo oud als de meeste van de redactieleden nu. Gek; ik kan me niet herinneren dat ik op die leeftijd nog zo onnozel was...

ED



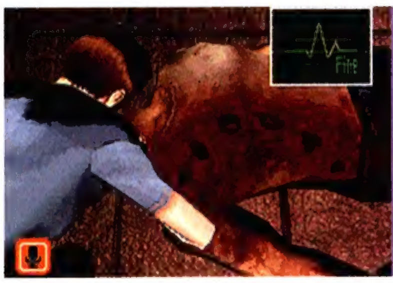
INHOUD




Replace a valve in her heart with
a synthetic one.








Gress
Chester
Owl









46 THE GODFATHER

Het is natuurlijk een hachelijke onderneming om van zo'n legendarische film als The Godfather een game te maken. Dat dit tientallen miljoenen kostende project ondanks de hoge verwachtingen niet teleurstelt mag dan ook een prestatie van formaat genoemd worden.



64 DRAKENGARD 2



Om nu te spreken van een draak van een spel zou wel erg flauw zijn maar de game neemt niet echt een hoge vlucht uuuuh, er zit wat weinig vuur in... en dan hebben we het nog niet eens gehad over de hete adem van de concurrenten... sorry.

50 DRIVER: PARALLEL LINES

J.J. was de wanhoop nabij tijdens het testen van Driver en riep de hulp in van Jeroen. Na dagenlang spelen wisten ze eigenlijk nog niet wat ze er nu van moesten vinden. Hopelijk is het toch gelukt om iets op papier te zetten waar jullie wat aan hebben...

66 MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Een actiegame zonder geweld zou een unicum zijn maar desondanks komen de vechtscènes in Getting Up wat geforceerd over. Toch is dat hele graffiti gedoe best wel leuk verweven in dit hippe avontuurtje.



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

FINAL FANTASY VII



Hey PU-mannen!
Heel wat jaartjes geleden, ik was nog een snotneus van 15, waren ik en twee klasgenoten compleet verslaafd aan het beste spel ooit (voor mij persoonlijk althans): Final Fantasy VII! Elke dag was deze game hét gespreksonderwerp op school. Welke boss we net verslagen hadden, welke summon we bemachtigd hadden, wat voor een prachtig filmpje we gezien hadden, wat voor een asswipe Sephiroth was...
Op een dag kwam één van die klasgenoten met het droevige bericht dat Aeris sterft in het spel... mijn wereld stortte in elkaar. Diezelfde avond nog heb ik ook dit meest hartverscheurende moment uit de hele videogamegeschiedenis meegemaakt op m'n PSX, en zo kan ik nog wel even doorgaan over de memorabele momenten die ik met dit spel beleefd heb.
Na het uitspelen ervan heb ik mij nog tientallen uren beziggehouden met het kweken van Chocobos, het vinden van de ultieme wapens en summons, enzovoort... nadien heb ik het spel nog eens uitgespeeld, maar later is het in de vergetelheid geraakt. Niet helemaal natuurlijk; de mooie herinneringen bleven verder leven, en met veel heimwee luisterde ik af en toe nog eens naar de muziek (one winged angel!!!!!)
Enkele weken geleden sloeg de nostalgie echter keihard toe. Ik zette FF VII-achtergronden en -beltonen op m'n gsm, en ik was er in geslaagd om advent children te bemachtigen. Man man man, van die film heb ik zitten genieten met tranen in de ogen. Natuurlijk heb ik toen m'n oude PlayStation van onder het stof gehaald, en de eerste CD van FF VII er ingepropt. Ik denk dat ik bij het zien van de intro spontaan klaargekomen ben of zo.
Sindsdien ben ik weer zwaar verslaafd aan Final Fantasy. Ik voel me weer een puber, en m'n vriendin verklaart me voor gek omdat ik zo'n ongezonde adoratie voor "een simpel computerspelleke" heb. Ach ja, ze moet maar leren leven met m'n jeugdliefde.
En nu moet ik mezelf excuseren, want ik moet dringend nog wat FF VII gaan spelen.
de groeten!

Jeroen | Geraardsbergen | België

Geniet maar speel FF VII met mate. Ter variatie mag je een game kiezen uit de EA collectie.

■ KACHELTJE

Beste PU,
Na een paar maanden keihard gewerkt te hebben voor mijn krantenwijkje (en gelukkig heeft de kinderbescherming niks gemerkt) had ik 470,- bij elkaar gesprokkeld. Sta ik net op het punt om de Xbox 360 te halen, valt de PU op de deurmat. Ik raap hem op van de pas gedweilde vloer, sla een paar doorweekte bladzijdes om en zie een stukje over de Xbox 360. Toch eerst maar ff dat stukje lezen, misschien staat er wel in dat Project Gotham Racing 3 opeens een flop blijkt te zijn en eigenlijk een 6 had moeten scoren.
Opeens zie ik daar iets staan. Dat je beter even kan wachten als je de Xbox 360 wilt kopen. Omdat ie een harder geluid schijnt de produceren dan mijn stereo-installatie en een tweede functie heeft: het schijnt een prima kacheltje te zijn. Ook las ik dat er nog geen echt goede games voor zijn uitgebracht, maar dat die nog wel komen. Dus ik wacht.
Twee maanden lang zat ik tandenknarsend, nagelbijtend, gestresst en vol zenuwen te wachten. En nu is het alweer februari en de technische mankementjes zouden wel weg zijn (hoopte ik). Dus ik ga naar de winkel. Tien minuutjes later liep ik weer naar buiten, aan mijn neus hingen ijspegels en mijn handen waren ijsklompen maar toch wist ik de Xbox 360 veilig thuis te krijgen.
Ik had Project Gotham Racing 3 erbij gekocht en geloof het of niet, mijn ouders vinden de nieuwe Xbox geweldig. Terwijl ik met mijn bloedmooie rode Ferrari door de stad scheur, zit mijn moeder met haar voeten naast de console. Morgen komt er iemand om onze oude kachel mee te nemen. Want wat is nou beter dan een elektrische kachel waar je ook nog mee kan gamen?

Bas Leijser | Arnhem



In het kader van de volgende generatie spelcomputers wordt al gesuggereerd dat geuren tijdens het gamen een rol zouden kunnen gaan spelen. Met de geur van je moeder die haar voeten warmt aan je console heb je al een stap in de toekomst gemaakt!

■ WAT IS NEX GEN?

Wat is next gen? Of nog beter: hoe beoordelen we next gen? Dit naar aanleiding van King Kong op Xbox 360. Een maat van me heeft deze gekocht. Hij is er helemaal weg van evenals een andere vriend. Ze vinden het spel helemaal tha bomb. En ze verwijzen maar al te graag naar de score die Kong heeft gekregen in jullie decembernummer.
Toch kunnen zij mij niet overtuigen. Ik bedoel, dit is een nieuwe generatie game. Dat bezorgt mij nogal wat verwachtingen. Tuurlijk, het spel ziet er mooi uit maar is het daardoor next gen? Als ik de verschillende gamesites zo afstruin zou je verwachten wel ja. Niet normaal meer hoe iedereen spellen de hemel in prijst na het zien van enkel wat screenshotjes. Graphicwhores denk ik dan.
Nee bij next gen game verwacht ik dat alle onderdelen van een spel naar een volgend niveau worden geprogrammeerd. En dit is toch duidelijk niet het geval bij King Kong. Ik bedoel, kijk nou hoe crappy een npc door een level heen loopt of hoe ze reageren op bepaalde gebeurtenissen.
Zo kan ik nog wel meer voorbeelden opnoemen maar dat is niet de insteek van mijn verhaal. Mijn punt is: hoe beoordeel je dus een next gen game? Of beter, hoe komen jullie tot een score voor een game?
Is het een vergelijking maken tussen wat je hoopt dat een next gen game gaat bieden en wat hij werkelijk biedt of vergelijk je de game met een soortgelijke game op de huidige consoles (PS2, Xbox en GameCube) of kijk je door een roze zonnebril en geef je een spel een hoog punt omdat er nog maar weinig next gen aanbod is. Zegt u het mij maar.

Remco | Dongen



Zeker als er nog niet zoveel next gen games zijn, zul je ook kijken naar wat het spel doet in vergelijking met het aanbod aan 'oude spellen' waarbij de nadruk uitdrukkelijk niet ligt op de graphics. Hoe meer next gen spellen er verschijnen, des te beter kun je ze met elkaar vergelijken en letten op de aspecten die de ene game beter/specialer maken dan de andere in z'n genre.

■ IMPORT

Beste PU,
Hoewel ik jullie blad sinds het eerste nummer lees en Kees de Koning nog steeds op handen draag, voel ik me ineens geroepen om in de mailpen te klimmen.
Bij de review van 'Jump Superstars' (PU #1 2006) voor de DS schreef Jurjen het volgende: "We raden nooit aan om spellen te importeren maar de meeste gameshops in Nederland doen dat graag voor je". Over het onderwerp 'importeren' kun je eindeloze discussies voeren maar ik wil er graag het volgende over kwijt.
Ik begrijp dat het voor de gespecialiseerde gameshops een (kleine) ramp zou zijn als iedereen aan het importeren zou slaan. De Japanse of Amerikaanse games zijn bij dit soort winkels een stuk duurder omdat zij tenslotte hun winst willen pakken op het product.
Echter, als je het zelf via internet doet, kun je een hoop geld besparen en vaak zijn de zendingen verzekerd. Daarnaast waren het toch echt jullie die in de beginjaren van het PU bestaan het importeren juist aanmoedigden! Waar is het blaadje gebleven dat vooral informatie bracht voor de diehard gamers?
De import (p)reviews informeerden juist over prachtige, dure games die hier veel later of helemaal niet zouden uitkomen. Deze cyclus is anno 2006 helaas (enkele uitzonderingen daargelaten) haast niet veranderd, wat betekent dat schitterende titels aan het onwetende PU publiek voorbij gaat.



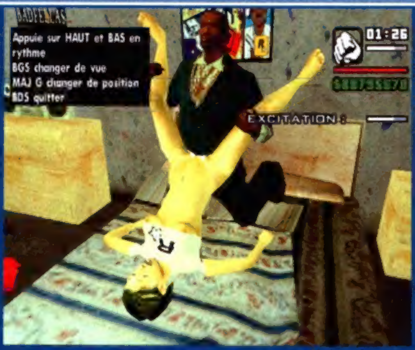
Want vergeet niet de schandalige, opgehoogde (launch)prijzen van bijvoorbeeld de DS games bij de plaatselijke speelgoedzaak! Op de bekende Japanse importsites staan dezelfde (Europese!) (DS) games vaak voor de helft van de prijs.
Conclusie: het is zonde om importeren af te raden. Niet alleen voor de portemonnee maar ook voor diegenen die iets meer willen weten van wat er aan de andere kant van de wereld gebeurt.
Groetjes,

Frank Borst | Katwijk

Misschien is het tijd voor een nieuwe rubriek in de PU over importgames? We horen jullie mening graag.

30+ GAMERS

Beste Power Unlimited redactie, wij (ik en mijn vrouw) zijn gamers vanaf het prille begin. Nou ja bijna dan...
In ieder geval, wij zijn in het (trotse) bezit van een GameCube en 2 PC's, en talloze PC games waaronder Doom 3 (die het overigens bijna niet doet). Onze favoriete game is GTA 2 aangezien dat een van de weinige (eenvoudige) spellen was waarin je vrij was te doen en te laten wat je maar wilt.
Nu komt onze vraag: is er een goede reden waarom twee mensen van 45 en 40 jaar oud geen GTA SA kunnen kopen?
Want dat er geweld en (hotcoffee mod) sex in voorkomt lijkt mij geen probleem voor ons... Er staat overigens ook niet op: "16+ / -30 jaar". Maar waarom keek de (Free Record Shop) verkoopster ons dan met een scheef lachje en



een simpel "weet u het wel zeker? Het is wel erg gewelddadig hoor..." aan? Dit is ons niet helemaal duidelijk en ook met RE4 werden we raar aangekeken. Wij hopen dit (bijna) nooit meer mee te maken.
Toch zouden wij graag uitleg willen hebben over hoe het kan dat gamers boven de 30 raar worden aangekeken. Wij lezen jullie blad maandelijks minstens twee keer en zouden het erg op prijs stellen als onze vraag in uw blad zou mogen komen te staan.
Ook willen wij jullie nog bedanken voor het (eventuele) ondersteunen van gamer 30+ en voor het maken van zo'n geweldig blad. Petje af hoor.
Groeten,

Bér Engels | Internet

Vreemd verhaal. Wij zijn bijna allemaal ook al de dertig gepasseerd maar hebben nooit problemen. De volgende keer bij die Free Record Shop gewoon vragen om het onsmakelijkste dat ze in de winkel hebben. Dat is meestal de filiaalchef dus dan kun je de kwestie gelijk even met 'm aankaarten.

FRANKIE

Beste kale rakkers van de PU,
Ik wil graag een bekentenis afleggen en heb jullie blad gekozen om mijn verhaal in te publiceren.
Ik heb me namelijk een jaar of acht geleden om laten bouwen tot vrouw maar ik heb het nog nooit aan iemand verteld. Mijn vrienden weten het niet en zelfs mijn ouders is het nog nooit opgevallen.
Het komt niet omdat ik jaloers was op de grote memmen van de chicks uit Dead or Alive en ook niet omdat ik graag op Joanna Dark wil lijken. Sterker nog, ik heb er zelf eigenlijk nooit om gevraagd. Nu acht ik het echter tijd om de mensen die mij dit hebben aangedaan ermee te confronteren. En die mensen zijn jullie!
Het gebeurde acht jaar geleden toen jullie "Franke" op de adressticker van mijn gekoesterde blad zetten in plaats van Frank. Naar aanleiding hiervan mijn vraag: zouden jullie het misschien kunnen veranderen? Straks komen mijn vrienden er nog achter...
Gegroet,

Frank P | Internet

Hoe kom je erbij dat Franke een meisjesnaam zou zijn? Onze wandelende sportencyclopedie Ed, vertelde dat een van de beste springruiters ter wereld Franke Sloothaak heet (zie foto). Niet zeuren dus anders zetten we er in vervolg Francoise op.



GAMEWETENSCHAP

Beste PU-crew,
Als ik mensen op leeftijd, 40+, vertel dat ik op wetenschappelijk niveau bezig ben met games en dat het me niet interesseert of ze nu wel of niet geweld veroorzaken, kijken de meesten mij vreemd aan.
Gamers hebben soms last van een generatiekloof met hun ouders of vooroordelen en dat frustreert me net als alle andere PU-lezers, maar we zijn gelukkig niet de eerste, en waarschijnlijk niet de laatste groep.
Tijdens mijn studie, theater- film en televisiewetenschappen, ben ik tot de conclusie gekomen dat bij het ontstaan van een nieuw medium vaak wordt getracht een bepaalde invloed (lees macht) over dit medium uit te oefenen. Film werd in het begin van de 20e eeuw flink gecensureerd en kerk en politieke partijen spraken schande van het medium.
Censuur op televisie en de kwaadaardigheid van internet. Beide media hebben ook zo hun geschiedenis.
Ik kan me herinneren dat er een hoop te doen was over kindersloten voor internet en dergelijke maar uiteindelijk heeft gelukkig de meerderheid van de mensen bepaald wat er met het medium gebeurde.
Ik denk persoonlijk dat het angst is dat voor elk nieuw medium ontstaat, waardoor er censuur wordt gepleegd.
Nederland heeft echter nog weinig wetten omtrent nieuwe media. Hierdoor lijkt 't bij ons dan ook allemaal mee te vallen en hoeven we niet echt bang te zijn. Maar in Amerika wordt er veel uitgevochten in de rechtbanken en probeerde onze 'Last Action Hero' Arnie er een wet door te drukken waar we het even benauwd van kregen. In Nederland hoeven we ons dus niet zo druk te maken zolang Den Haag er niet over begint. En zolang de gamesbusiness zoveel duiten in het laatje brengt, zal het in dit kapitalistische Westerse wereldje moeilijk zijn ze uit te roeien.

Groetjes Wardt | Internet

We kunnen stiekem niet wachten tot uitlekt dat meneer Balkenende een hele grote fan is van de GTA serie en dan met name vanwege het in elkaar meppen van hoertjes. Of dat hij minister Brinkhorst namaakt in Fight Night om hem helemaal in elkaar te pummelen.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

★ KORTE ★ VRAAGJES

1. Weten jullie of Dungeons & Dragons Online geld gaat kosten net als WoW, of is het gratis om online te gaan?
2. Weten jullie misschien een preciezere datum wanneer DDO uitkomt?
P.S. Jullie blad is echt te gek ga zo door (Maar dat zullen jullie onderhand al wel door hebben).

Maries | Internet

1. Zoals bij veel online rollen spellen (of MMORPG's) zul je maandelijks abonnementskosten moeten betalen.
2 De exacte datum is nog niet bekend, wel is men momenteel bezig met bèta-tests.

Beste redactie van Power Unlimited.
Ik wil dat er een review van Mario Smash Football komt. Het is een goed spel met een niet al te grote bekendheid. Kunnen jullie het in het volgende nummer zetten?
Grote dank,

Joris van Egmond | Internet

Mario Smash Football heeft al eens in de PU gestaan, hij scoorde destijds een hele mooie 84.

Yo PU,
Ik heb een paar korte vraagjes.
1. Wanneer komt nu die nieuwe Zelda game uit? Wacht er nu al op sinds december en wil nu wel eens een exacte datum weten.
2. Welke game voor de Cube vinden jullie beter: Fire Emblem of Battalion Wars?
3. Ik zit nu in 3 VWO en nu is de vraag: welke richting moet je kiezen om bij de PU te komen werken?
Als laatste zou ik nog wat willen zeggen over Donkey Kong Jungle Beat. Ik vind die game gewoon veel te kort en te simpel, ik had hem namelijk al in zes uurtjes helemaal uitgespeeld.
Dat was het.
Mzzl,

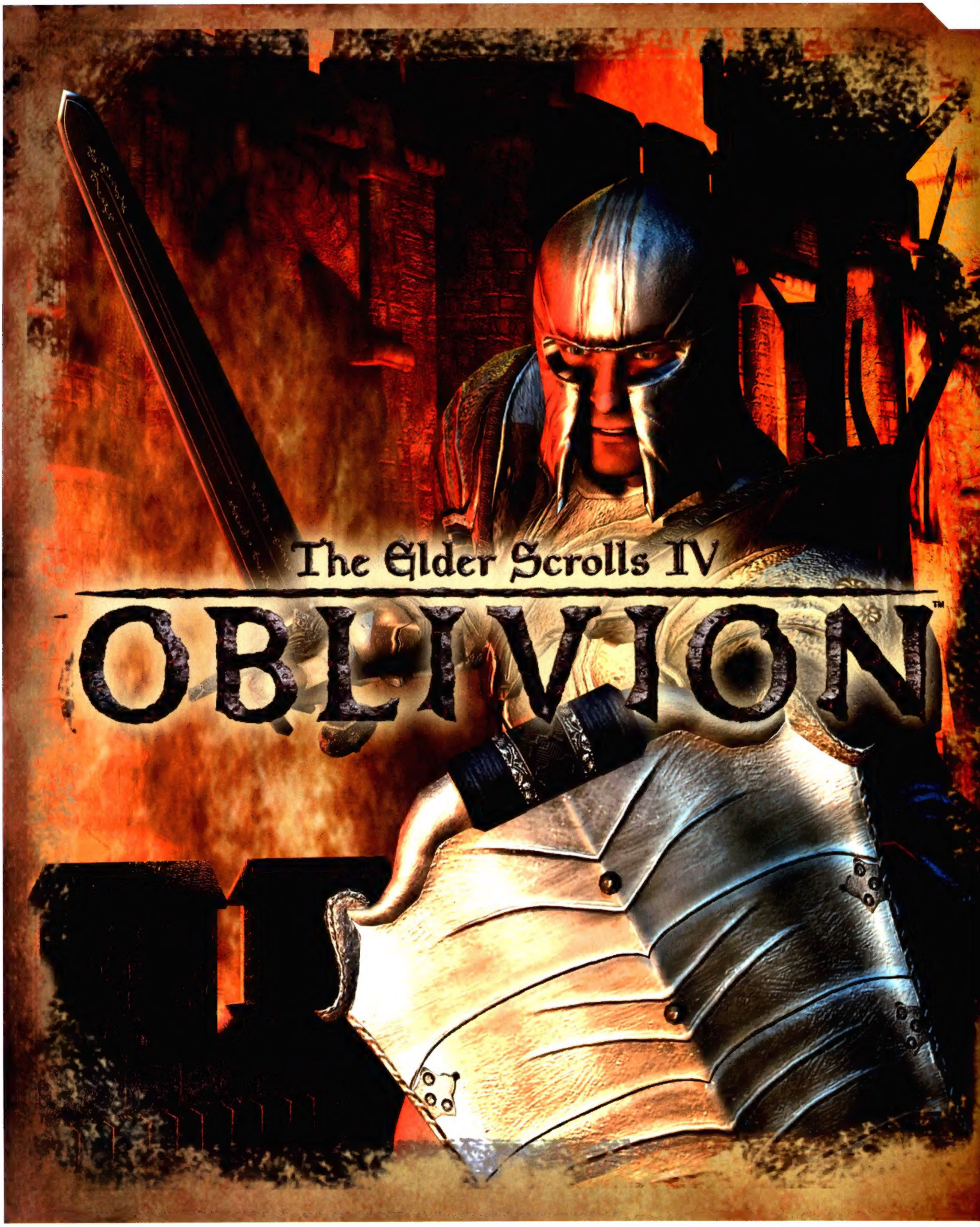
Thierry de Weerd | Zeewolde

1. We hopen einde van het jaar.
2. Resident Evil 4.
3. In jou geval stellen we voor: via Amsterdam naar Haarlem en dan bij Schalkwijk even verder vragen.

Ik ben Ferdi. Mijn vraag is of Killzone 2 op de PS2 uitkomt. En wanneer hij uit komt. Ik zou dat graag willen weten. O nog iets over mezelf; ik ben 13 jaar en ik ben een PlayStation gamer.

Ferdi | Internet

Hopelijk ben je straks een PlayStation 3 gamer want alleen daarop komt Killzone 2 uit.


The Elder Scrolls IV
OBLIVION

MONEY MONEY MONEY

Net als bij andere RPG's zal een belangrijk onderdeel van de gameplay bestaan uit het pimpen van... jezelf! Een coole re uitrusting is het doel en vooral met het uitvoeren van side quests, vergaar je het daarvoor benodigde goud. De echte coole zwaarden, riemen, schilden en helmen kosten namelijk een godsvermogen. Er zijn echter ontelbare manieren om een fortuin bij elkaar te spelen. Check de oranje kader met de goldstapeltjes.



Deze kerel is zo arrogant dat ie z'n eigen naam schreeuwt als ie klaarkomt.



Een beetje van mezelf en een beetje van magie.



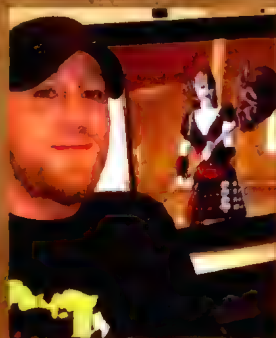
Het zijn geen vrienden van elkaar. Sterker, ze kunnen elkaars bloed wel drinken.

The Elder Scrolls IV: Oblivion staat al maanden torenhoog op de verlanglijstjes van de internationale gamepers. Niet zo vreemd, want deze game biedt een fantastische wereld waarin je jezelf heel graag verliest. Jan en Steven waren in ieder geval een paar dagen totaal van de wereld...

Gaat het RPG genre opgeslokt worden door de gestaag in populariteit groeiende MMORPG's? Niet als het aan Bethesda Softworks ligt. Deze gasten waren jaren druk bezig met The Elder Scrolls IV: Oblivion, een singleplayer game die qua grootsheid en diepgang zelfs menig MMO naar de kroon steekt. Jawel, een heuse Massive Singleplayer Offline Role Playing Game, dus.
Jan en Steven sloten zich enkele dagen op met deze monster RPG in de hoop samen de wereld van Tamriel te doorgronden; de een op de PC, de ander op de Xbox 360.

GEHEIME BOODSCHAP

Het zijn zware tijden voor de bewoners van Tamriel. De keizer is vermoord, waar hoogstwaarschijnlijk een mysterieuze sekte voor verantwoordelijk is. Overal verschijnen poorten naar de wereld van Oblivion en het kan daar nooit erg gezellig zijn want er komen de meest gruwelijke monsters uit tevoorschijn.
De enige hoop voor Tamriel? Een tweetal onwaarschijnlijke helden (in feite gewoon één per game, maar werk even mee...) die op miraculeuze wijze uit hun gevangeniscel hebben weten te ontsnappen. Tijdens een poging aan zijn belagers te ontsnappen maakte de keizer namelijk gebruik van een geheime gang die via de gevangenis leidt. Dit leverde ieder van ons niet alleen de vrijheid op, maar ook het vertrouwen van de keizer die tot verbazing van zijn lijfwachten het keizerlijke amulet gezamenlijk met een geheime boodschap aan ons overhandigde.
Na enkele spannende momenten splitsten de wegen (bij wijze van spreken natuurlijk, want we spelen ieder onze eigen game) van de twee zojuist op vrije voet gekomen helden...



STEVEN'S ALTER EGO

De laatste jaren speel ik steeds vaker met vrouwelijke personages. Mannelijke character models vind ik vaak een beetje log en lomp overkomen, zeker in games met een fantasiethema. Daarnaast kijk ik liever naar vrouwen dan naar mannen, maar dat moet een ieder natuurlijk lekker voor zichzelf weten.
Mijn ras koos ik ditmaal aan de hand van de specifieke vaardigheden; de Dark Elves bleken namelijk bekwaam in zowel zwaardvechten en boogschieten als het gebruiken van magie. Als sterrenbeeld koos ik The Steed: dit gaf mij een snelheidsbonus die merkbaar is in zowel vechten als bewegen.
En omdat ik geen keuze kon maken uit de vele klassen, besloot ik een custom klasse te creëren. Ik noemde die The Onmyoji (de naam voor Japanse hofmagiërs), die een combinatie van verhoogde magische skills en fysieke vaardigheden bezit.

STEVEN'S VAKANTIE IN TAMRIEL (XBOX 360)

Ietwat verbaasd kijk ik om me heen. Niet alleen verwonderd over hoe schitterend mijn omgeving er uitziet, maar ook verrast over de vrijheid die ik nu heb. "Waar moet ik nou heen, zei je?"
Vanuit een donkere hoek in de kamer waar ik zit, hoor ik Jan vanachter zijn PC roepen: "Loop maar naar die stad. Daar verderop, waar je die enorme toren ziet."
Na een tijdje doelloos in de stad te hebben rondgelopen, besluit ik het overkoepelende verhaal te volgen. De mogelijkheden in de stad lijken eindeloos maar ook de optie om de wijde wereld in te trekken en het avontuur zelf op te zoeken, is aanlokkelijk. De laatste woorden van de keizer zitten echter nog vers in mijn hoofd dus ik besluit te doen wat hij van mij heeft gevraagd: zijn enige (in het geheim opgevoede) zoon op te zoeken. Alleen afstammelingen van de Keizerlijke Septim stamboom hebben namelijk het vermogen om de wereld van Oblivion op veilige afstand te houden, dus is de verloren gewaande erfgenaam van de keizer onmisbaar voor de veiligheid van Tamriel.

FIRST-PERSON

Een priester in een dorpje buiten de stad schijnt mij de nodige informatie te kunnen geven dus ik

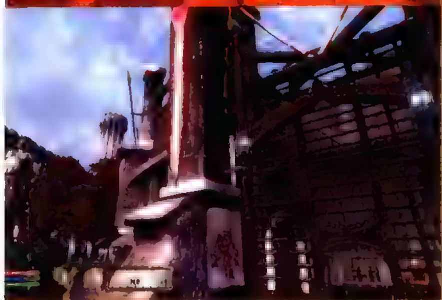


"Wat een onzin om kwaad te worden omdat ik je de verkeerde kant op stuurde. Het is voor mij gewoon een beetje moeilijk de goede richting op te wijzen."

BETHESDA • 2K GAMES • TAKE TWO • 076-5481350 • WWW.ELDERSCROLLS.COM/HOME/HOME.HTM

DE ARENA

De Arena is niet alleen handig om je personage up te levelen, je kunt er rijk mee worden ook. Hoe meer tegenstanders je verslaat, hoe hoger je gage wordt. Heb je de complete Arena ranking doorlopen, dan ga je naar buiten met een hele dikke zak geld.
Daarnaast kun je als minigame ook gokken op wedstrijden. Vanuit een loge kun je het gevecht bijwonen om achteraf je winst op te halen... of je verlies weg te drinken in de kroeg.





"Wat tocht 't hier. Het is alsof die wind dwars door je heen gaat."



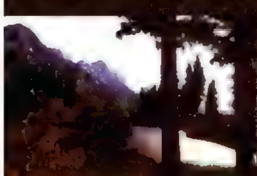
JAN 'S ALTER EGO

Omdat ik wist dat Steven een vrouwelijk, magisch personage koos, heb ik een totaal ander character aangemaakt.
Ik koos voor een mannelijke Nord met lang rood haar, een grote neus en een ongeschoren kop. Voor ik het wist speelde ik met een Harm (van Idols) annex John de Wolf (van Feyenoord) look-a-like, maar ik besloot het zo te laten.
Als klasse ging ik voor een Crusader. Een bikkel dus, met een voorkeur voor Blades maar die tegelijkertijd ook niet vies is van een gezonde dosis toverspreuken.
Als Crusader Nord kan ik heavy armor dragen en heb ik tegelijkertijd lekker veel ruimte om andere goodies mee te zeulen. Ik ben een getalenteerd warrior die bovendien goed overweg kan met pijl en boog. Yeah!

PC VS XBOX 360



Natuurlijk willen jullie weten welke versie mooier is. En het grappige is... we zijn er niet echt uitgekomen.
De Xbox 360 zag er namelijk fenomenaal uit, tenminste op onze HD TV (zie screen kerk). Op een gewone TV zal ongetwijfeld veel detail verloren gaan. We zijn verschillende "Kodak momenten" tegengekomen en keer op keer keken we ademloos naar de rimpeleffecten van de regendruppels in het water, de prachtige architectuur van de kastelen, forten en ruïnes en het dynamische weersysteem dat vooral bij op- en ondergaande zon voor hele mooie plaatjes zorgt.
De PC waarop we de game testten, was op zijn beurt niet super high-end (een state of the art 3D kaart zat er bijvoorbeeld niet in) maar als je een monsterbak hebt, zal de PC versie net wat hogere resolutie en nog fraaiere effecten opleveren.
De blooming op de Xbox was echter weer voller en dat zorgt voor een versterking van de, toch al sprookjesachtige sfeer. De 360 versie kent dan wel weer iets meer pop-up maar het wordt nooit storend.
De besturing werkt op beide systemen prima. De quick select is wellicht iets vlotter via het toetsenbord maar omdat het battelen op zich vrij basic is, kun je daar op de 360 ook prima mee uit de voeten.
Bethesda heeft technisch op beide platformen gewoon puik werk geleverd.





besluit hem op te zoeken. Het is een vrij korte wandeling.
Navigeren door de spelwereld is sowieso een genoegen want de besturing met de twee analoge knuppels is bekende kost en werkt nu eenmaal prima.
Het is overigens ook mogelijk om naar een third-person view te schakelen. Dit levert op sommige momenten erg mooie beelden op maar de rest van de tijd komt hierdoor de nadruk op de ietwat glijdende bewegingen van jouw personage over de ondergrond te liggen, en dat laatste maakt gelijk duidelijk dat deze game gewoon bedoeld is om vanuit een first-person view te spelen.

DE PLEURIS

Maar goed, ik was dus op weg naar die priester. Ik zal je de perikelen in zijn kerk besparen. Het hele gebeuren eindigt met mij op een paard, op weg naar een dorp aan de andere kant van het land. Gelukkig is een rit door Tamriel allesbehalve saai. Niet alleen omdat je veel kastelen en ruïnes tegenkomt (die je kunt verkennen in de hoop nieuwe uitrusting of wapens te vinden) maar ook omdat de schitterende graphics de wereld daadwerkelijk tot leven brengen. Overigens kun je, als je een locatie eenmaal hebt bezocht, er daarna met een klik op je map naartoe reizen.

Eenmaal aangekomen bij mijn bestemming blijkt de pleuris te zijn uitgebroken. Een grote poort naar Oblivion blokkeert de ingang naar de stad, die nu volledig onder de voet wordt gelopen door demonen.
Met behulp van een aantal overgebleven ridders weet ik de poort binnen te dringen. Hier tref ik een hels landschap, compleet met lavaputten en opstijgende zwaveldampen. De bloedrode lucht wordt ontsierd door een onheilspellende toren. De voorkennis dat er in totaal zestien van deze poorten gesloten moeten worden, maken de schaal van dit avontuur duidelijk.



Vind je 't gek dat die beesten uitgestorven zijn. Door die hoorn komen ze nooit met hun bek bij 't gras.



"Nee hoor, kale mannen zijn helemaal niet potenter. Ze doen gewoon beter hun best."

SIDE-QUESTS

Met de sidequests die je doet kun je flink geld verdienen. Er zijn enkele simpele opdrachten maar het merendeel van de sidequests heeft dubbele lagen. Soms ben je een paar uur bezig voor honderd goudstukken, een andere keer brengt een eenvoudige subopdracht behoorlijk wat geld in het laatje.

GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GRAPHICS 9 | REPLAY 10 | GAMEPLAY 9 | 94 SCORE


Al jaren was ie tevergeefs bezig in z'n moestuin. Het lukte 'm maar niet om appelmoes te kweken.

OPTIES, OPTIES, OPTIES...

Het verhaal leidt je dan ook naar de meest uiteenlopende locaties. Interessant is de vrijheid die je hebt om binnen dit uitgestippelde traject je eigen keuzes te maken.
Een goed voorbeeld is de ondergrondse tempel die ik moest infiltreren om een magisch boek te stelen. Om de tempel te vinden moest ik allereerst een serie van vier boeken bemachtigen, hun code kraken, en tijdens een bepaalde stand van de zon ergens op een steen een map aflezen.
Eenmaal aangekomen bij de tempel kon ik er voor kiezen om naar binnen te sneaken en de vijanden te omzeilen, ze één voor één uit te schakelen met pijl en boog, ze uit te roeien door als een gek met m'n zwaard te zwaaien, of om net te doen alsof ik me bij hun groep wilde aansluiten.
Toen ik voor de laatste optie koos, belandde ik bij een inwijdingsritueel waar ook het boek dat ik zocht aanwezig was. Tijdens deze ceremonie was het weer aan mij om te kiezen om door middel van stealth, bruut geweld of een toneelstukje waarin ik deed alsof ik hun idealen wel zag zitten, het boek te bemachtigen.



UITERLIJK

Zoals je begrijpt zijn er dus belachelijk veel keuzes die van invloed zijn op hoe jouw personage speelt.
Los daarvan heb je ook nog een ziekelijke hoeveelheid customizing opties om het uiterlijk aan te passen. Van het haartype en de leeftijd tot de kleur van de kleinste elementen van het gezicht aan toe, je kunt er volledig jouw ding van maken.
Je kunt zelfs van elk element de hoek, grootte en afstand tot andere gezichtskenmerken tot in den treuren aanpassen om zo tot echt een uniek personage te komen.
De wereld zelf is dus niet alleen interessant om te ontdekken, het is ook nog eens interessant om dit met verschillende personages te doen omdat dit een compleet andere ervaring kan opleveren.



"Spaar mij, neem m'n schoonmoeder!"

Indrukwekkende opties in een toch al indrukwekkende wereld.

JAN 'S VAKANTIE IN TAMRIEL (PC)

Ook ik ontsnapte, net als Steven, uit de gevangenis. Aangezien ik al eerder (zie PU 3) in Cyrodiil, de hoofdprovincie van het rijk Tamriel, op avontuur was gegaan, besloot ik me deze keer te laten leiden door mijn gevoel. Dit had tot gevolg dat ik al snel helemaal niet meer bezig was met de hoofdlijn van de game. Sterker, na één verplichte verhaalqueeste, ging ik mijn eigen free roaming pad.
Ik spurt richting de ruïne tegenover de Imperial City die ik me nog herinnerde van mijn eerdere speelsessie, gewoon om even wat ervaring en goud te scoren. Eenmaal weer buiten ontdek ik een geheimzinnige bron die ik de vorige keer over het hoofd heb gezien. Ik laaf me aan de bron en voel me ster-



PRESSTOUR IN EIGEN LAND

Oorspronkelijk wilde Bethesda dat de gamepers de boxed copy zou gaan reviewen. Begrijpelijk want de piraterij tiert nog steeds welig, en om binnen een paar dagen tijd vier jaar werk op het internet te zien zwerven... dat wil je niet.
Toch werd er voor PU een uitzondering gemaakt en tuften Jan en Steven in Steven's Amerikaanse scheurmonster naar Breda alwaar we twee dagen ons tentje opsloegen (lees: werden weggestopt in een vet hotel).
Niet de vis, maar de benzine werd duur betaald, maar de gameplay van Oblivion maakt alles meer dan goed!



LEKKER PIELEN

Er zijn nogal wat opties als het op het creëren van je personage aankomt. En da's funest voor twee nerds als wij, want voordat je het weet zit je uren te pielen om jouw held of heldin vorm te geven.
Het begint met het kiezen van een ras. Voor bekenden met The Elder Scroll serie duiken er dan al meteen enkele bekende gezichten op.
De Argonian is een reptielachtig volk dat immuun is voor bepaalde ziekten en onder water kan ademen. Verder zijn er drie soorten elfen van de partij: **High Elves**, **Dark Elves** en **Wood Elves**. De een is gespecialiseerd in het gebruik van magie terwijl de ander bijvoorbeeld liever rondsluipt met een boog of met zwaarden en de hulp van overleden voorvaderen vecht.
De Khajit (zie boven) hebben een katachtig voorkomen, zijn erg snel en acrobatisch en kunnen 's nachts beter zien.
De vier menselijke rassen - **Breton**, **Imperial**, **Nord** en **Redguard** - zijn eveneens divers in hun talenten. Sommigen zijn goed in handelen, anderen in genezen en magie, weer anderen in het hanteren van diverse wapens en 't dragen van zware harnassen.
De Orcs zijn goed in het repareren van items, en kunnen volledig doordraaien in een gevecht.

BETHESDA • 2K GAMES • TAKE TWO • 076-5481350 • WWW.ELDERSCROLLS.COM/HOME/HOME.HTM



TOMB RAIDEN

De game kent een slordige tweehonderd dungeons. Deze zitten vol gespuis om een kopje kleiner te maken.
De verdiensten zitten 'm niet zozeer in het handjevol goudstukken dat je hen afhandig maakt, als wel in de waardevolle artefacten die je er vindt... en die je later tegen een fikse prijs doorverkoopt.

[illegible] wenjijks hebben doorstaan. Maar [illegible] zinnige persoon die op de uitkijk [illegible] een gat in, een trap af. Ik ren hem [illegible] eet, roof ik de tweede [illegible]

[illegible]

CENTJES VERDIENEN

[illegible] schillende kooplui verk[illegible] handelen in de wieg ben gelegd. Daar waar Steven [illegible] oren.
[illegible]



"Geen kip te zien hier. Ach, dat komt natuurlijk door die optokplicht."



MAGIE, COMBAT, STEALTH

Er zijn zeven magie skills, die variëren van aanvallende en ondersteunende spreuken tot het oproepen van sterke demonen om aan jouw zijde te vechten. Er is zelfs magie waarmee je op water kunt lopen of onzichtbaar kunt worden.
De zeven soorten combat versterken onder andere de beheersing van bepaalde wapens, schilden en harnassen. Bovendien unlock je na elke vijfentwintig talentpoints zogenaamde special moves, hetgeen het vechten vetter en minder eentonig dan in Morrowind maakt.
De zeven stealth skills zijn gerelateerd aan het sluipen, kraken van sloten, onderhandelen, boogschieten etc.
Zit er geen klasse bij die je aanstaat, dan kun je ook een custom klasse creëren.
Los van de eenentwintig skills heb je ook nog acht attributen - zoals kracht, intelligentie, snelheid en persoonlijkheid - die ieder een versterkende invloed hebben op je skills.



"Hadden we nu maar nooit meegedaan aan: In Tamriel Staat Een Huis. Volgens Krabbé, de High Elf, hebben onze buren totaal geen smaak."



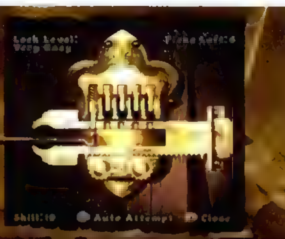
"Er knoop in je oren: mocht je 's nachts in een slotgracht vallen dan hard miauwen. Een kat willen ze nog wel eens redden."

OMKOPEN, SLIJMEN EN BELEDIGEN

Communicatie speelt in Oblivion een belangrijke rol. Daarbij zijn we vooral onder de indruk geraakt van de A.I. en het gedrag van de NPC's.
Iedereen die je tegenkomt praat. Geen lappen te lezen tekst dus maar digitale speech. Als je op een afstandje staat, praten ze ook... maar dan met elkaar.
Guards geven elkaar aanwijzingen, roddeltantes wisselen de laatste geruchten uit, Thieves smiespelen in steegjes, zeerovers zingen hun dronkemansliederen en ga zo maar door.
Alle personages hebben bovendien een goed geheugen. Als je een keer wat van ze gestolen hebt, zijn ze voortaan niet meer zo vriendelijk tegen je.
Daarnaast kun je de charmeur uithangen door complimenten uit te delen of een grapje te maken. En als je daar geen zin in hebt, kun je mensen ook beledigen of intimideren.
Zo merkten we al snel dat omkopen, net als in het echte leven, ook in Oblivion prima werkt. Zo kreeg ik (Jan) eerst geen huis toegewezen omdat de dame van de Council of Economy me niet vertrouwde. Na een paar zakjes goud op tafel te hebben gesmeten, had ze opeens wel een huisje voor me te koop.
Net als in Morrowind is het aanschaffen en verkopen van voorwerpen bij diverse kooplui een belangrijk onderdeel van de gameplay. Vind je dat de verkoper in kwestie te veel vraagt, dan kun je met hem/haar onderhandelen over de prijs om zo het bedrag naar beneden te krijgen. Hetzelfde gaat op als jij spullen te koop aanbiedt.



GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



SKILLS

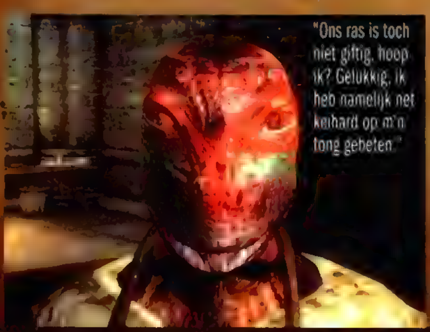
De verschillende rassen hebben naast speciale vaardigheden ook bepaalde bonussen, gekoppeld aan de statistieken van de ruim twintig aanwezige skills.
Een tweede bonus aan deze skills komt door je specialisatie, met magie, stealth en combat als mogelijke opties.
De derde bonus krijg je bij de klassen keuze; dit is de belangrijkste van de drie. Iedere klasse geeft een bonus aan zeven van de eenentwintig skills. Het veelvuldig gebruik van de zeven gekozen skills zorgt ervoor dat je personage uplevelt.
Overigens zijn de niet geselecteerde veertien skills wel bruikbaar maar deze worden veel minder snel beter.
Een skill kent vijf levels met Master als eindbestemming.



zekere Thorondir al zijn spullen onwaarschijnlijk cheap verkoopt. Dat zaakje stinkt volgens haar. Of ik niet eens op onderzoek uit wil gaan want hier valt niet tegenop te concurreren.
Ik stiefel naar Thorondir's winkel en inderdaad, zijn kleding, schoenen en andere spullen zijn spotgoedkoop. Ik wacht tot de avond valt en volg al sluipend Thorondir. Die blijkt een meeting te hebben met een andere gast... die hem chanteert!
De chanterende knaap in kwestie blijkt Thorondir's leverancier te zijn. De speurtocht leidt me naar het huis van de leverancier. De deur is van binnen gebarricadeerd. Ook nu wacht ik tot de man overdag weggaat. Ik pick de lock op zijn deur en doe dit nog eens op de kelderdeur.
Wat blijkt... de leverancier is een grafrover die kleding en sieraden van verse graven rooft en ze zo spotgoedkoop kan leveren! Op dat moment staat de City Guard voor mijn neus. "Halt!" buldert hij. Je staat onder arrest!

IN MOOTJES

Ik kan nu drie dingen doen. Een boete betalen, gaan knokken of mijn straf uitzitten in de gevangenis. Optie 2 is niet aan te raden want voor je 't weet heb je tien city guards achter je aan.
Ik ga voor optie 3. Als ik weer buiten sta en al mijn bezittingen terugkrijg, is mijn skill gedaald. Dit



"Ons ras is toch niet giftig, hoop ik? Gelukkig, ik heb namelijk net keihard op m'n tong gebeten."

BOEKENWURM

Overal in de game stuit je op perkamenten rollen, dagboeken, manifesten, geschriften, dikke en dunne pillen.
Het doorspitten van deze virtuele literatuur is pittig maar levert vaak wel veel background info op over geheime locaties, waardevolle voorwerpen en verborgen schatten. Zoinks!

"Ik zie dat 't een héél dun boekje is. Het is een verzameling van leuke PU bijschriften."



omdat ik vanwege mijn gevangenisstraf een tijdje heb geknokt.
Ach, eigenlijk leun ik toch steeds meer richting Thief (al staat dat zilveren harnas me ook wel weer goed). Ik besluit de "Oneerlijke Concurrentie" queeste af te ronden en confronteer Thorondir en de verkoopster die mij op zijn spoor bracht met mijn bevindingen.
Als ik de leverancier later op het kerkhof op heterdaad betrap - en koel in mootjes hak - is de sidequest afgerond en krijg ik geld, ervaring en een ring ter waarde van 1000 gouden munten als beloning.
Op het binnenplein krijg ik van een schimmige figuur een briefje in mijn handen gemoffeld. Of ik interesse heb om me aan te sluiten bij de Thieves gilde. Nog geen minuut later spreekt een bediende van een kunstverzamelaar me aan: of ik voor hem een tiental exclusieve standbeeldjes wil gaan zoeken in een verborgen tombe. Keuzes in overvloed en alles klinkt even verleidelijk...



ALCHEMY

Het roeren met kruiden, planten, theetjes andere ingrediënten lijkt een beetje saai, maar wanneer je je specialiseert in Alchemie kan dat een leuke bijverdienste opleveren.
Door verschillende ingrediënten bij elkaar te mieteren kun je diverse zalfjes, drankjes en smeerseltjes vervaardigen. Zo kun je de punt van je zwaard bijvoorbeeld in een giftig goedje dopen om meer schade aan te richten tijdens je hack & slash escapades. Of je brouwt eigenhandig health potions door paddestoelen, rattenvlees en tarwe door elkaar te husselen. Hoe schaarser de ingrediënten, hoe unieker de drankjes die je ermee kunt maken, en hoe meer ze opbrengen bij diverse gespecialiseerde kooplui.

SPEEL ALS THIEF

Het ligt voor de hand dat een Thief niet gaat betalen voor glimmende goodies, hij gapt ze natuurlijk.
Tijdens het spelen zul je bemerken dat vele huizen en kastelen tal van deuren, kasten en kisten hebben die op slot zijn, en als (volleerde) Thief kraak je sloten een stuk makkelijker dan welke andere klasse ook.
Let wel op dat je gestolen goederen niet op de lokale markt verkoopt want dan ben je het haasje. Een speciale Thieves gilde is daarentegen erg geïnteresseerd in de glimmende voorwerpen die je buit hebt gemaakt.
Als Thief kun je op deze manier snel een fortuin bij elkaar spelen. En alles wat je toch betaalt, gap je 's nachts weer terug.



CONCLUSIES

CONCLUSIE JAN

Oblivion is voor mij nu al een van de games van 2006. Het heeft dezelfde verslavende werking als World of WarCraft, alleen dan als een singleplayer game.
Bethesda heeft een in alle opzichten prachtige wereld gecreëerd, completer nog dan ik aanvankelijk had verwacht. De details, de ontelbare opties, de stijl, de diepgang... alles is tot in de puntjes verzorgd.
Bovendien lijkt Bethesda's reputatie met betrekking tot buggy games, tot het verleden te horen. In twee dagen tijd hadden we slechts één keer een vastloper.
Hoe dan ook dit is een game die iedere RPG liefhebber gechecked moet hebben! Hier kun je World of WarCraft zonder problemen voor on hold zetten...

CONCLUSIE STEVEN

Zelfs op zes pagina's is het lastig om de vele aspecten van Oblivion de aandacht te geven die ze verdienen. De opzet is zo groots dat het des te indrukwekkender is dat alle afzonderlijke gameplay elementen zo goed zijn uitgewerkt.
Deze game is alles wat Fable had moeten zijn, en gaat nog eens dik over de hele 'je bent vrij om te doen wat je wilt' belofte heen.
Tegelijkertijd beantwoordt het ook nog eens de vraag of er in de toekomst nog wel ruimte is voor offline RPG's, want Oblivion kent meer vrijheid en diepgang dan menig MMORPG.
Natuurlijk valt er ook wel iets aan te merken op Oblivion. Zo zijn de gezichtsanimaties een beetje onnatuurlijk en blijft vechten vanuit een first-person view er ietwat klungelig uitzien.
Ook wil het schakelen door de quick-select met de joypad nog wel eens een keertje misgaan en eindig je soms met de verkeerde spreuken of wapens.
Maar dit zijn echt details en kunnen niet eens een krasje maken op de glans van deze indrukwekkende titel.
Het is duidelijk te zien dat Bethesda jaren heeft besteed aan de ontwikkeling van Oblivion. Dit is precies wat ik van een next gen RPG verwacht.

BETHESDA • 2K GAMES • TAKE TWO • 076-5481350 • WWW.ELDERSCROLLS.COM/HOME/HOME.HTM

WHAT'S UP?

POWERSPY

- Hoezo 'Nintendo kiddy'. De Japanners hebben een advertentiecampagne lopen in Saga, een Amerikaans blad voor de vijftig plusser... met de Nintendo DS.
- Dat is toch lastig DS'en hoor als je Parkinson of Alzheimer hebt. Ach, wie weet haal je dan wel veel makkelijker de highscore.
- Over de DS gesproken. Inmiddels hebben al meer dan een miljoen gamers gebruik gemaakt van het Nintendo Wi-Fi netwerk.
- Dat zijn heel wat virtuele rondjes Mario Kart. Of hebben ze allemaal boompjes geplant en insecten gevangen in Animal Crossing?
- Dat de redactie een mannenbolwerk is, mag zo langzamerhand wel bekend zijn. En dus wordt er veel over voetbal geouwehoerd. Wat bad luck is voor onze stagiaire Wouter, want die steunt Veendam. En dan ben je toch snel uitgeluld.
- We weten trouwens niet wat erger is; net als Muriëlle helemaal geen verstand hebben van voetbal... of voor Veendam zijn. Of komt dat op hetzelfde neer?
- Het gaat niet goed met Atari. De verkopen van de games vallen tegen en daarom heeft het hoofdkantoor besloten dat 20% van het totale aantal werknemers eruit moet en men ook interne developmentstudio's zal afstoten.
- Als ze Driv3r nu 20% beter hadden gemaakt.
- Het nieuws dat Atari haar interne studio's zal verkopen, heeft ertoe geleid dat Dave Perry van Shiny Entertainment (The Matrix) zijn ontslag heeft ingediend.
- Als hij er nu eens voor had gezorgd dat zijn games 20% minder hadden bevat...
- Overigens gaat het ook niet helemaal joepiedepoepie bij grootmachten EA en Activision. De slechte Kerstverkopen hebben er voor gezorgd dat EA 350 man op de straatsteentjes laat stuiteren en ook Activision snijdt in zijn personeel.
- Activision had sowieso niet zo'n lekkere maand omdat de 'native American', oftewel de Indiaan niet zo blij was met de manier waarop hun volk in de shooter Gun naar de kapper moest.
- De mogelijkheid in de game om hen te scalperen deed de indianen naar de kranten stappen. En dan weet je wel wat er gebeurt, dan gaan de pennen weer in extra zuur azijn.
- Activision probeerde de zaak af te doen met het argument dat je iedereen in het spel kon scalperen, maar we moeten toegeven dat we dat niet snel denken als we een cowboy op de korrel nemen. Die schieten we dan toch liever een kogel door zijn pokdalige whisky-hoofd.
- Ene Thor Gunnarson, de baas van een of ander mobiel ontwikkelbedrijf heeft geroepen dat de markt voor mobiele games groter zal gaan worden dan de markt voor consolegames.
- Blijkbaar iets te lang met zijn snökkel in de wodka gehangen.

GAMERS MOGEN NIET SPUITEN

Dachten we alles gehad te hebben, krijgen we dit weer. Dat games niet mogen omdat je er de behoefte van krijgt om je leraar z'n hersens in te slaan en de buurvrouw tegen haar wil te neuken, dat wisten we al, maar dat je er nu ook muurtjes door gaat vol kladderen, dat was nieuw.
Ja, beste lezertjes, misschien hadden jullie het al gehoord of gelezen maar Australië en mogelijk ook de VS gaan Marc Ecko's: Getting Up (een game waarin je moet vechten en graffiti aanbrengen) verbieden. Het zou gamers aanzetten tot het vernielen van openbaar eigendom. Men is, echt waar, bang dat als je de game van Atari speelt, je de onbedwingbare neiging zult krijgen om de boel onder te spuiten (if you know what we mean). En dat kan niet, zeggen organisaties als KAB (Keep America Beautiful) en NCCD (National Council on Crime and Delinquincy).

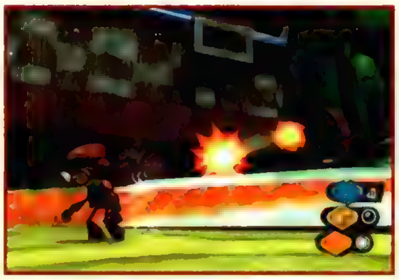


Op de redactie weten we niet zo goed wat we hier mee aanmoeten. Eigenlijk worden we er een beetje gestoord van. We willen niet de softie uithangen, maar de halve wereld vergaat, verhongert, maakt elkaar af en desondanks vinden bepaalde mensen het blijkbaar belangrijk om al hun tijd en moeite in het verbieden van games te stoppen, en ook nog eens om flutterige kutredenen.

Daarom maken we, om het nieuws voor te zijn (een blad is trager dan internet) nu alvast de volgende games bekend die deze maand nog verboden gaan worden.



THE GODFATHER: Beledigend voor het Italiaanse ras. Zet bovendien aan tot het overmatig eten van pasta, een notoire dikmaker.



PSYCHONAUTS: Wegens het in discrediet brengen van de schizofrenen, psychopaten en andere geesteszieken onder ons.



WORLD OF WARCRAFT: Blizzard krijgt processen aan de broek van homofielen, pedofielen, naturisten, flatulisten (windenlaters - red), filatelisten, pederasten, necrofielen en anarchisten die eigen guilds wil starten.



ALLE RACEGAMES: We willen natuurlijk geen toekomstige wegpiraten in 't verkeer.

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE: Zet jonge gamers aan tot het snijden in de lijven van kleine zusjes of broertjes.



NBA LIVE 2006 / NBA2K6: drijft de spot met stijve blanke mannen.



WORLD OF WARCRAFT LANG NIET DE GROOTSTE

[illegible]



MU

[illegible]



Kart Rider

[illegible]

CONSOLE WARS (DEEL ZOVEEL)

De E3 komt steeds dichterbij en dus stijgt de next gen koorts. We hebben een aantal opmerkelijke feitjes voor je op een rij gezet. Let wel, wat hier staat hoeft niet de waarheid te zijn. Iedereen roept momenteel maar wat. Op de E3 zullen we alles echt kunnen checken maar tot die tijd vermaken we ons echter kostelijk met dit soort smakelijks.

■ Nintendo kondigt aan dat de Revolution speelbaar is op de E3.

■ Analisten van onderzoeksbedrijf Merrill Lynch melden dat het Sony meer dan 800 dollar kost om de PS3 te maken. Volgens hen kost de Blu-Ray drive $350, de cell processor $230, de NVIDIA RSX chip $70 en het systeemgeheugen $50. Tel daar wat kleine dingen bij op en je komt op $800. Dat zou de PS3 het duurst van de drie maken. Let wel, men gaat hier uit van een peperdure Blu-Ray Read-Write drive, terwijl de PS3 best wel eens de veel goedkopere Read-only drive zou kunnen bevatten. Verder beweert cell-produdent IBM dat men er ook met de prijs van de cell-chip ver naast zit.

■ De PS3 zal volgens Sony niet uitgesteld worden.

■ Nintendo geeft aan dat Sony en Microsoft te ver gaan in hun technologische wedloop. Volgens Big N is het nog maar de vraag of de consument zit te wachten op high tech consoles. Men verwijst daarbij naar de markt voor draagbare muziekspelers. De marktleider is daar de Ipod, niet omdat ie krachtiger is of meer capaciteiten bezit dan de concurrentie maar omdat ie goedkoper, simpeler, kleiner en efficiënter is dan zijn concurrenten. En laat de Revolution nu goedkoper, simpeler, kleiner en efficiënter worden...

■ Xbox heeft Xbox Live en Sony PlayStation HUB. Sony geeft verder aan dat de online service van Microsoft zal verbleken bij wat zij straks gaan doen.

■ Bill Gates heeft Nintendo geprezen om hun innovatieve werk. Maar, "sometimes that makes them incredibly right en sometimes incredebily wrong". En de keuze voor de nieuwe controller vindt Bill een grote fout. "Two things in two hands, I don't know."

■ HOMO'S EN LESBO'S NIET WELKOM IN WORLD OF WARCRAFT...





Een maandje terug bereikte ons het bizarre bericht dat Blizzard een probleem had met homofiele gamers in World of WarCraft.

En we kunnen je verzekeren, toen ging onze fantasie wel even met ons op de loop. Wat was er gebeurd? Was er in Azaroth een lesbische Night Elf in elkaar geslagen door pottenrammende Orcs? Had een homofobe Palladin in een virtuele ontmoetingsruimte kwetsende taal uitgeslagen? Was er een Undead Rock anaal verkracht door een woedende meute nadat hij uit de kast was gekomen? Liepen er teveel Wizzards in roze kledij rond? Was de plaatselijke COC (bij de tweede dungeon links en vervolgens rechts bij de derde magische eik) in de fik gestoken?

NAZISTISCHE ORCS

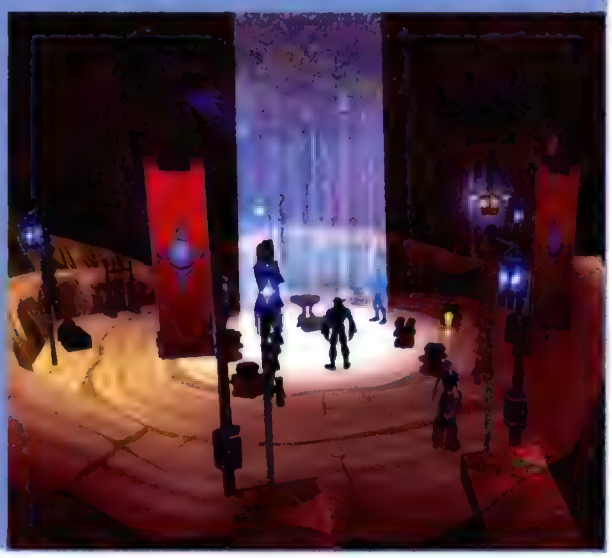
Gelukkig ging het allemaal niet zo ver. Blizzard had gereageerd op een oproep van een persoon om een 'gay and lesbian friendly guild' op te richten. De developer zat daar op z'n zachtst gezegd niet echt op te wachten.

Een woordvoerder van Blizzard meldde dat het prima was dat mensen guilds oprichten om elkaar te ontmoeten en vriendschappen te sluiten maar dat men wilde voorkomen dat dit vanuit een religieuze, ideologische of seksuele optiek gebeurde. Oftewel Blizzard had niks tegen homo's of lesbo's maar wilde gewoon niet dat men op ideologische gronden ging samenhokken. Want zoiets zou kunnen leiden tot andere ideologische splinterguilds. En daar ging onze fantasie weer: Neonazistische Orcs, een Verbond van Palladin Naturisten, een clan van veganistische Blood Elves, etc.

KRANTENKOPPEN

Helaas voor Blizzard had de pers lucht gekregen van het verhaal en binnen no time stonden de vette koppen in de krant: Blizzard was anti-homo. Toch moeten we het hier een beetje opnemen voor deze geniale developer. Want waarom wil iemand in hemelsnaam een op ideologie of seksuele voorkeur gebaseerde clan oprichten? Zo'n MMORPG is toch juist gemaakt om aan de werkelijkheid te ontsnappen? Het mooie van WoW is juist dat je niet beoordeeld wordt op wat je in werkelijkheid bent maar welk level je behaald hebt.

En kan iedereen dat level niet behalen, ongeacht ras, afkomst en seksuele geaardheid? Dat is toch perfect! Waarom moeten we dat dan gaan veranderen!



POWERSPY ■

■ Ubisoft blijft EA hinderlijk achtervolgen door de bekende snowboarder Shaun White te contracteren. We gaan er namelijk vanuit dat ze dat doen om een snowboardgame te maken.

■ Onlangs heeft de bond van personeel dat werkt in de Amerikaanse sex-industrie opgeroepen tot de boycot van GTA: San Andreas. De game zou geen respect voor hoertjes tonen.

■ Eeeeh, hallo, is GTA: SA al niet een jaar of wat op de markt? Hét bewijs dat hoere... eeh vrouwen geen games spelen.

■ Het gaat nog steeds niet goed met Xbox 360 in Japan en daarom zijn er aan de top wat koppen gerold.

■ Of zoals ze dat in Japan altijd zeer fraai doen, wat bureaus aan het raam geplaatst. Wordt in dit land namelijk je bureau aan het raam geplaatst, dan weet je dat je baas je kwijt wil en heb je een paar dagen om zelf eervol ontslag te nemen.

■ Niels en Ed hopen dat deze regel niet opgang doet in Nederland, want hun bureaus staan al jaren naast het raam.

■ J.J. was een weekje op vakantie (en don't worry, er komen geen verhalen over diarree) en werd daar geconfronteerd met nogal wat militair vertoon.

■ Om de toeristen te beveiligen had de Egyptische president Moebarak zo'n beetje op elke kruising soldaten neergezet.

■ En J.J., die heel wat Delta Force heeft gespeeld, kwam het allemaal erg bekend voor. Van die soldaatjes, allemaal besnord, allemaal met hun baret niet schuin aan de zijkant van het hoofd, maar midden erop (sommigen zelfs met ijsmuts eronder) en allemaal met een Kalashnikov in de hand. En wel zo dat je kon zien dat ze totaal niet wisten hoe het wapen functioneerde.

■ Hij had moeite om af en toe niet heel hard 'RPG, RPG' op straat te roepen.

■ Het is altijd tof om te zien hoe de bazen van grote bedrijven een 'mispeer' kunnen omvormen tot iets positiefs. Zo zegt Xbox-baas Peter Moore dat het opvoeren van de productie van de Xbox 360 'een grote uitdaging vormt.'

■ Waarop de gamer antwoordt dat het kopen van een Xbox 360 inmiddels ook een grote uitdaging is geworden.

■ Moore maakte ook bekend dat 50% van de 360's op het net is aangesloten en dat men de launch van de PS3 niet zal dwarszitten met de release van een grote game op de 360 (lees Halo 3). Gewoon omdat de eerste zending PS3's toch wel uitverkocht zal raken en dat je daarvoor dus niet je kruit moet verschieten.

■ Kut! Moeten we nog langer wachten op het vervolg van de beste game-serie op de Xbox.

■ Liberation is de naam van de nieuwe Killzone game op de PSP. In tegenstelling tot de PS2 versie zal dit spel zich in third-person gaan afspelen. Het spel wordt ook een stuk tactischer...

■ En naar wij hopen ook ietsje langer.

GRATIS STUDIEBEURS GAMEDEVELOPMENT WINNEN?

We zullen het niet zo snel in de PU zetten: 'win een gratis studiebeurs.' We plaatsen alleen leuke dingen namelijk. Als het om een studiebeurs Interactive Enterainment gaat, dan wordt het echter een ander verhaal.
Aan het Amsterdamse QANTM College kun je namelijk de opleiding game design & development volgen. Een opleiding die je min of meer klaarstoomt voor een baan bij Guerrilla, Playlogic, StreamLine. Studios of misschien wel Bungie of Blizzard.
Vanaf zondag 12 februari is de school met een soort Idols voor developers-in-de-dop begonnen. Als jij denkt dat je goed bent in het maken van een game kun je de studiebeurs winnen door een concept van jouw eigen game op te sturen naar het QANTM College.
Hoe zit zo'n concept eruit? Don't worry, je hoeft de Unreal engine niet te licenseren en een rolling demo te maken. Jouw concept bestaat uit een goed beargumenteerde uitleg van jouw spel plus een illustratie in een vorm naar keuze (bijvoorbeeld: programmacode, 3D object, animatie of tekening). De beste inzending zal door een onafhankelijke jury beloond worden met een studiebeurs voor het anderhalf jaar durende praktijkgerichte opleidingsprogramma bij QANTM College. En dat is geen suf prijsje, want deze opleiding kost 14.000 eurootjes.
Je kunt je concept tot 28 april 2006 inleveren. Als je wilt meedoen, dien je een deelnamepakket aan te vragen op www.qantm.nl of te emailen naar info@qantm.nl.



FAKE FILMPJES AANGEPAKT?

Kijk, dat zouden we nu graag zien: een soort van verbod om pre-rendered filmpjes in reclamespots te gebruiken. Je weet wel, van die spots waarin je supersonische graphics ziet die niks te maken hebben met hetgeen je straks op je TV in beeld ziet verschijnen.
De UK's Advertising Standards Authority (ASA), een organisatie die in de gaten houdt of advertenties misleidend zijn, heeft een klacht ingediend tegen Activision. Volgens de ASA geven de beelden in het spotje van Call of Duty 2 (verschillende consoles) een vertekend beeld van hetgeen je als gamer bij aankoop daadwerkelijk op je scherm krijgt. Zou de aanklacht gegrond verklaard worden, dan kan dat wel eens heftige repercussies voor de game-industrie hebben. Dan zouden pre-rendered filmpjes namelijk wel eens verboden kunnen worden. En dat is iets dat we bij de PU al eerder hebben aangekaart (zie het gedoe rond de PS3 filmpjes op de E3). Even ter nuancering, het is natuurlijk niet alleen Activision die dit doet. Zij worden nu toevallig aangepakt, maar de hele industrie maakt zich hier af en toe schuldig aan.



TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

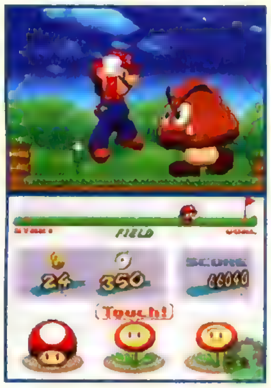
TITEL	CIJFER	NR.
PC		
Prince of Persia: The Two Thrones	90	PU01
Space Rangers	85	PU02
Call of Duty 2	85	PU01
City of Villains	83	PU01
Ankh	82	PU03
Star Wars: Battlefront 2	82	PU01
PLAYSTATION 2		
DTM Race Driver 3	82	PU01
Prince of Persia: The Two Thrones	90	PU01
Black	82	PU03
Socom 3	82	PU02
Star Wars: Battlefront 2	82	PU01
NBA 2K6	82	PU01
FIFA Street 2	80	PU03
WWE Smackdown VS Raw 2006	80	PU02
XBOX		
DTM Race Driver 3	82	PU01
Prince of Persia: The Two Thrones	90	PU01
Half-Life 2	88	PU01
Black	82	PU03
Star Wars: Battlefront 2	82	PU01
NBA 2K6	82	PU01
FIFA Street 2	80	PU03
WWE Smackdown VS Raw 2006	80	PU02
GAMECUBE		
FIFA Street 2	80	PU03
Prince of Persia: The Two Thrones	90	PU01
NINTENDO DS		
Animal Crossing	89	PU03
Phoenix Wright: Ace Attorney	88	PU03
Mario & Luigi: Partners in Time	86	PU02
Sonic Rush	82	PU01
PSP		
Street Fighter Alpha III	82	PU03
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	80	PU02
XBOX 360		
Dead or Alive 4	82	PU03
Ghost Recon: Advanced Warfighter	90	PU03
Call of Duty 2	85	PU01
Condemned: Criminal Origins	83	PU01
Kameo	83	PU01

OP AVONTUUR MET MARIO! WARIO! ZELDA! KIRBY!

Nintendo weet tegenwoordig leuk te scoren met obscure spellen als Electroplankton, Nintendogs en Brain Training. N-fans van het eerste uur als Jurjen en Mini-Niels vinden 't erg leuk dat Nintendo met een creatieve aanpak nieuwe doelgroepen weet te bereiken, maar ondertussen vinden ze het ook wel weer eens tijd voor een meer traditioneel getint Nintendo-avontuurtje, zo wordt er wel eens aan de redactietafel gemopperd.

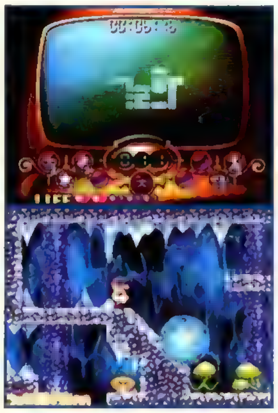
Gamers met eenzelfde hang naar klassieke Nintendo-avonturen kunnen in 2006 toch nog wat aardige dingen verwachten.

1. MARIO



In 2005 zijn we Mario in vrijwel elk spelgenre tegengekomen, behalve het genre waarin de loodgieter van oudsher het sterkst is: de platformgame! Gelukkig kunnen liefhebbers van het klassieke Mario-gevoel uitzien naar juni 2006, want dan komt de eerste échte 2D-platformer sinds Super Mario World naar de Nintendo DS! Juni dus! New Super Mario Bros! Juni! Dat duurt niet zo lang meer!

2. WARIO



Wario heeft de afgelopen jaren vooral opgetreden als gemeen grijnzend boegbeeld voor de ADHD-microspelletjes in de serie Wario Wario. Dit jaar nog echter zal de grote boef op zijn vertrouwd eigenzinnige manier terugkeren in een 'gewone' platformgame, voorlopig getiteld "KAITOU WARIO" (Wario de Dief). De game zal waarschijnlijk in het laatste kwartaal van 2006 worden gelanceerd voor de DS.

3. ZELDA

Nou ja, dat Zelda naar de Cube komt in The Twilight Princess is je natuurlijk niet ontgaan. Maar er schijnt ook nog wat Zelda-leuks in de maak te zijn voor de DS (en daarmee bedoelen we niet de Tingle RPG). Het Capcom-team dat met The Minish Cap voor de GBA al aangaf steeds meer feeling voor het Zelda-universum te ontwikkelen, schijnt erachter te zitten. Vooralsnog is dit bericht niet officieel bevestigd, maar dat zal vast niet lang meer duren.

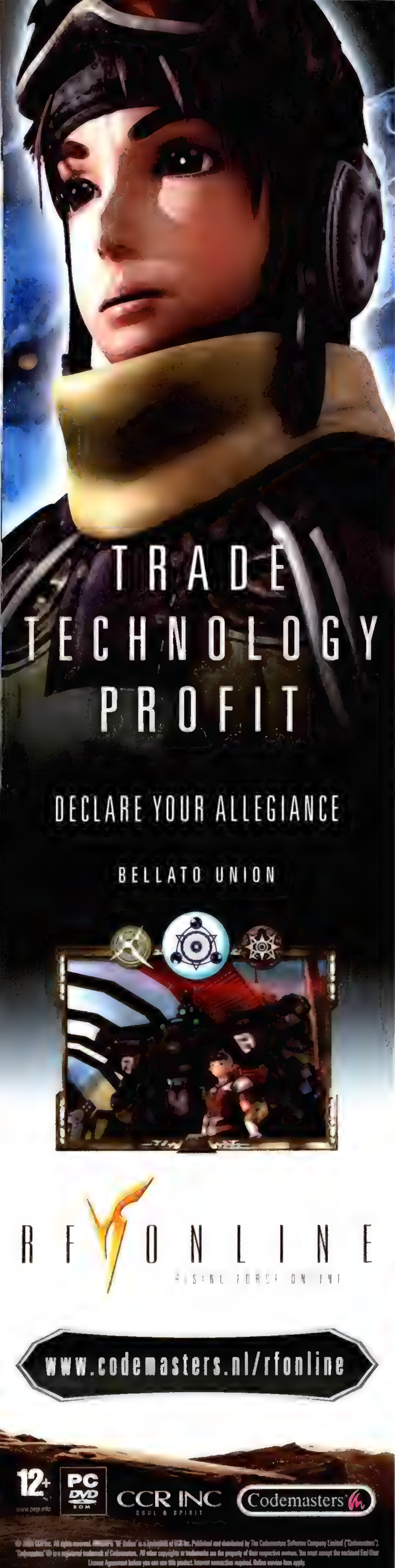
4. KIRBY

De roze rakker gaat later dit jaar nog even stevig zuigen op de GameCube in Kirby Adventure (voorlopige titel). Hopelijk zuigt de game zelf iets minder dan de semi-voorloper op de N64 en dat duffe racespel op de Cube. Gelukkig was Kirby's laatste optreden (op de DS) wél weer erg sterk, dus wie weet...



POWERSPY

- Was het eerst nog een keuze-ding, nu maakt Nintendo bekend dat de originele DS vanaf deze herfst niet meer in de winkels ligt. Vanaf dat moment is alleen nog maar de DS Lite te koop.
- Die na een kwartaal natuurlijk weer in nieuwe kleurtjes te koop zal zijn, een limited edition Famicon design zal krijgen en na een half jaar ongetwijfeld opnieuw gerestyled zal worden.
- Dat is toch even schrikken als Nintendo aankondigt dat ze met een Opera browser voor de DS komen. Hoewel, schrikken... hoe verrast kun je zijn over een platform dat spelletjes met honden, electroplankton, kalligrafie en koken biedt.
- Het bleek echter gewoon de naam van de browser te zijn die je in staat moet stellen via je DS op het internet te surfen. Ook komt er een TV-kaart voor de DS waardoor je TV kunt kijken.
- We kunnen niet wachten tot ie er is. Lekker snoeihard met je stylus op die rotkop van Patty Brard of Jack Spijkerman tikken.
- Toch wel opmerkelijk. Eerst zegt Sony niks te zien in het zelf opzetten en bewaken van de online mogelijkheden van de PS2 en nu gaan ze met de PS3 opeens helemaal op de andere toer.
- Dat vinden wij dan toch wel weer een overwinning van Microsoft.



TWINTIG JAAR ZELDA!

Hieperdepiep, Zelda is twintig jaar geworden! Of beter: de spellenserie die haar naam draagt.
Er zijn weinig spellenseries die zo algemeen bejubeld worden als die van de Hyruliaanse prinses (al viel de Wind Waker niet bij iedereen in de smaak), en terecht natuurlijk want de game heeft sinds het eerste deel uit 1986 een enorme impact gehad op de geschiedenis van de videogames in het algemeen en de ontwikkeling van de action adventure in het bijzonder.
Als PU redactie willen we Nintendo en met name Zelda-verzinner Miyamoto, van harte feliciteren en bedanken voor vele inspirerende belevenissen. We hopen en verwachten daar eind dit jaar nog wat mooie momenten aan toe te kunnen voegen als de Twilight Princess dan eindelijk in onze kubus mag verdwijnen!





JURJEN:
"DIEPE EMOTIONELE BELEVING"
"De eerst dag dat ik A Link to the Past speelde was ik helemaal van de wereld. Ik begon zaterdagochtend en speelde door totdat het alweer donker begon te worden. Na het halen van de derde hanger kon ik eindelijk het meesterzwaard gaan halen in het bos. Dat moment, met van die zonnestralen door het bladerdek die het pad naar het zwaard verlichtten, en die grappige bosbeestjes die daar rondhupsten... en dan die muziek... het is prachtig hoe diep een emotionele beleving van een spel kan zijn."



JJ:
"IK BELOOF ZELDA TE GAAN SPELEN"
"Mijn ervaringen met Zelda zijn, met excuses aan alle fans, nogal beperkt. Bij vrijwel elke game uit de serie kijk ik mee over de schouder van een ervaren Zelda-gamer en dan denk ik 'waar gaat dit over?'
Ik zie het uiterlijk, de kleuren, de giebelende actie en ik sla dicht. Het sluit niet aan op mijn fantasiewereld.
Jurjen, Steven en Nielsje praatten echter al jarenlang op mij in en lezers hebben me op fora en tijdens de Gameplay voortdurend op mijn mening aangesproken. En die enorme vasthoudendheid heeft resultaat gehad: ik beloof bij deze Zelda: The Twilight Princess te gaan spelen. Niet om te slijmen, gewoon omdat ik bang ben dat ik door mijn focus op het uiterlijk toch iets mis, iets unieks. En let wel, zo'n knieval maak ik niet vaak. Dat geeft wel aan hoe groot Zelda is."



MINI-NIELS:
"RAAR GEVOEL IN MIJN BUIK"
"Mijn meest prille Zelda-herinnering behelst een mysterieuze gouden cartridge in de NES van mijn buurjongen. Als ik eraan terugdenk, zie ik felgekleurde landschappen, een spelwereld die zo groot is dat ik er een raar gevoel van krijg in mijn buik en een zwaard dat lichtstralen schiet.
Toch raakte ik pas echt verslingerd aan de reeks met A Link to the Past op de Super Nintendo, met zijn geweldige graphics, sfeer en muziek, en zijn onophoudelijke reeks toffe puzzels. Ik vond die game zelfs zo cool, dat ik er een paar jaar later een website over maakte: Zelda Headquarters. Die site raakte zelfs bekend bij Nintendo Nederland, waardoor ik werd uitgenodigd om naar Duitsland te vliegen en Ocarina of Time te testen, nog voordat het in de winkels lag.
Tijdens dat tripje ontmoette ik Jurjen voor de eerste keer. Bovendien kon ik over die spelcheck schrijven voor onder andere NRC Handelsblad en de VPRO Gids. Ik heb dus heel wat te danken aan de Zelda-serie, en niet alleen betoverende spelervaringen!"





ED
"MET Z'N HONDERDEN IN DE RIJ"
"Beste lezers, ik moet tot mijn schande bekennen dat ik nog nooit ook maar één seconde een Zelda game gespeeld heb. ik dacht voordat ik bij de PU werkte zelfs dat die rakker met die groene puntmuts Zelda heette.
Op de afgelopen E3 heb ik wél gezien wat voor impact de franchise op mensen heeft. Urenlang stonden ze met z'n honderden in de rij om maar een glimp op te kunnen vangen van The Twilight Princess. Ik voelde me dan ook best wel een beetje schuldig dat juist ík zomaar via de achterdeur naar binnen kon.
Eenmaal binnen zag ik dat iedereen met een bizarre grijns op het gelaat de schermen en tentoongestelde prul-

laria stond te bekijken, alsof ze de hoogste staat van geluk hadden bereikt. Ik denk dat niet veel spellenseries dat bij gamers teweegbrengen."



MURIËLLE:
"STAAT OP MIJN TO DO LIST"
Tsja, Zelda. Ik kende de spellen wel toen ik bij de PU kwam werken maar het duurde lange tijd voor ik erachter kwam hoe tof de serie eigenlijk is. Op de redactie werden namelijk de hele tijd grappen gemaakt over groene maillots en felle kleurtjes. 'Dat Zelda is kennelijk voor droeftoeters', dacht ik. Hoe mis kon ik het hebben? Op de Gameplay was iedereen zo benieuwd naar de nieuwe Zelda dat er nog net geen dranghekken aan te pas moesten komen. The Twilight Princes zag er dan ook geweldig uit.
Om jullie de waarheid te zeggen heb ik het Zelda avontuur nog niet echt meegemaakt. Die paar uurtjes The Minish Cap in het vliegtuig op de Game Boy Advance tel ik namelijk niet mee. Bovendien moet je Zelda op de Cube spelen heb ik wel gezien. Zelda staat dus op mijn to do list. Al was het maar omdat het paardrijden in Zelda ongeveer het dichtst in de buurt komt van de game waar ik nog immer met smart naar uitkijk: My Little Pony Adventures...



NIELS:
"IK WIST NIET DAT LINK LINKS WAS"
Ik heb helaas zelf geen warme, wrede of natte momenten meegemaakt met Zelda. Wel ben ik een keer met de cover van Zelda in de fout gegaan door het artwork te spiegelen, dit kwam qua positie beter uit, geloof ik. Ik wist echter niet dat hij Link heette omdat hij links is, dus toen stond hij op de cover met zijn zwaard in zijn rechter hand...





JEROEN:
"MIJN VRIENDIN VINDT DE EINDBAZEN ENG"
"Zelda is voor mij mijn vriendin Lydia die het probeert te spelen en dan helemaal doorspeelt tot de eindbazen, die zijn eng. Dan rent ze met Link rondjes over het speelveld terwijl ze naast me op de bank "Aaaaaah!" zit te schreeuwen. Vervolgens drukt ze snel op pauze en krijg ik de Wavebird controller in mijn handen geduwd: "Doe jij het maar."
Ik vind het heerlijk om te zien hoe ze geniet van de wereld, spellen als Zelda worden op dit moment dan ook met het hele gezin gespeeld."



STEVEN
"STIEKEM GESPIJBELD"
Mijn meest bijzondere Zelda ervaring is absoluut het uitkomen van A Link to the Past. In die tijd moest je altijd nog even wachten op de Amerikaanse en Europese versie, dus ik stond 's ochtends voor de deur van de importwinkel en kocht meteen de Japanse versie.
Ik heb toen stiekem (ik was toen vijftien of zo) drie dagen gespijbeld en 's nachts tot vijf á zes uur 's ochtends door zitten gamen om 'm uit te spelen. Heerlijk!!!



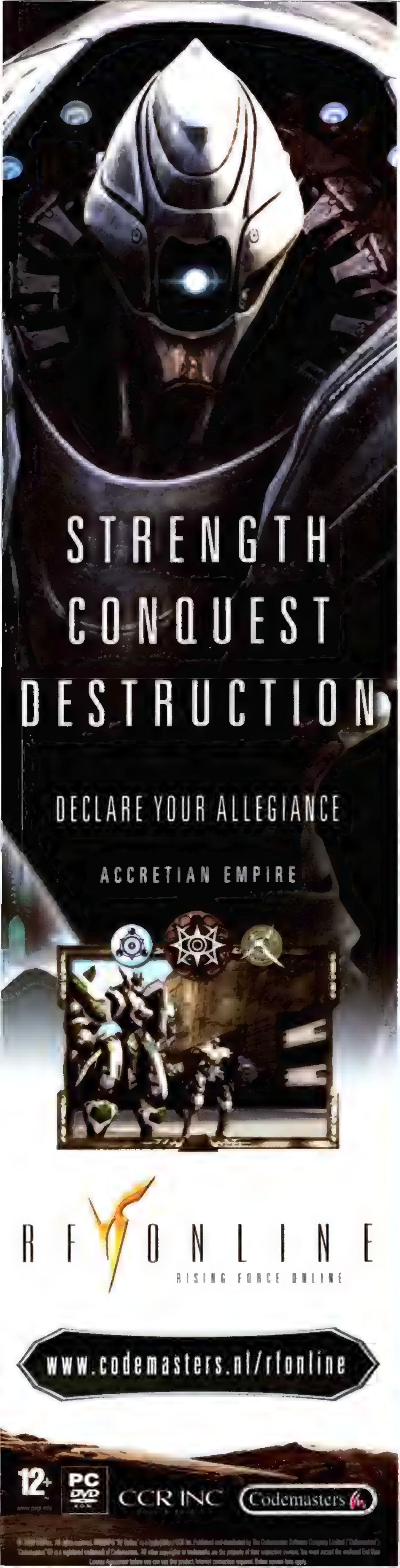
BORIS
"IK HEB NIET VEEL MET DWERGEN IN GROENE MAILLOTS"
Zelda? Helemaal top! Al heb ik zelf niet zoveel met dwergen in groene maillots maar toch, je moet die kleine rakker wel de creds geven: hij heeft veel betekend voor gaming en voor Nintendo. Ik wens hem een fijne verjaardag en wat haar op zijn borst, dat kan ie wel gebruiken.



JAN
"IK WAS MEEEN VERKOCHT"
Ik heb Zelda pas leren kennen op de Nintendo 64, maar toen was ik ook meteen verkocht. Ik moet eerlijk bekennen dat ik nagenoeg geen N64 games gespeeld heb... behalve de twee Zelda avonturen. De fantasievolle, sprookjesachtige werelden en belevenissen spraken mij enorm aan.
The Wind Waker vind ik nog steeds pure kunst en is mijn favoriete GameCube game tot op heden. Maar ook aan The Minish Cap op GBA bewaar ik warme herinneringen. Zelda is een icoon in de game-industrie!

POWERSPY

- Namco werkt aan een nieuwe Tekken-game voor de PSP genaamd Dark Ressurection.
- Het eerste dat wij dachten toen we hoorden van een controller waarmee je kon zwiepen, was: 'golfgame'. En inderdaad, Tecmo gaat er een maken voor de Revolution.
- Shadow and the Colossus dat beter verkoopt dan Need for Speed: Most Wanted? Dat is alsof er meer boeken van Harry Mulisch worden verkocht dan van Harry Potter. Een klein wonder.
- EA hoeft echter niet te huilen hoor, NfS had daarvoor al weken bovenaan de verkooplijsten gestaan.
- Goed nieuws: Monolith is bezig aan het vervolg op een van de beste PC-shooters van het jaar: F.E.A.R.
- Nog een vervolgnieuwtje. Valve geeft toe dat het aan Half-Life 2: Episode 2 werkt. Klinkt wel heel erg Star Wars trouwens.
- De Chinese regering gaat jongeren de toegang ontzeggen tot internetcafé's. Want daar komen ze alleen maar in aanraking met verderfelijke zaken. Ook disco's en karaokebars worden verboden terrein voor de youngsters.
- Even een vraag aan de nazaten van Mao. Wat is een disco zonder jongeren?
- En heb je wel eens op een Chinese markt rondgelopen? Daar zie je pas verderfelijke gore dingen.
- Snoop Doggy Dog komt met een Hip-Hop Gaming league.



UWE BOLL STRIKES BACK



Ken je Uwe Boll? Nee? Dan ben je een gelukkig man. Boll is namelijk een Duitse regisseur die met opvallende vasthoudendheid kutfilms over games maakt. House of the Dead, BloodRayne, Alone in the Dark, allemaal producten van zijn hand en allemaal heel erg nep. Maar de man, die nu bezig is met de verfilming van de uitermate gewelddadige shooter Postal (zie screen) slaat nu terug in de pers. Huiver even met ons mee.

"The dangerous thing right now is that a lot of people bash me without thinking about the movies. It's fashionable to hit on Uwe Boll, and this is what I don't get. And I don't get why this comes so harshly from the games press,"

"Tons of journalists, including you, have nothing else to do than to follow the Internet voices of one or two thousand people. Only half of those people have seen my movies, and only two per cent of those people have seen my movies before House of the Dead."

"Let's be realistic, what is House of the Dead? House of the Dead is a brainless shooter, where you shoot zombies into pieces. So what are you expecting from the movie, Schindler's List?"

"Sega did nothing for House of the Dead, and Atari did nothing to support Alone in the Dark. They developed Alone in the Dark part 5, parallel to my movie, and then they closed the LA facility and never finished the game. And I was standing there alone in the rain with my movie..."



NUMEROLOGIE

0 het gemiddeld aantal sterren dat Uwe Boll's film BloodRayne kreeg van de filmcritici.

2 het bedrag aan dollars dat je moet betalen als je Fight Night 3 online via de PSP wilt spelen. Of je moet je email voor spam afstaan aan ESPN.

13 percentage Chinese pubers dat verslaafd is aan online gaming.

14.000 kost de studiebeurs die je bij 't QANTM college kunt winnen.

1.500.000 aantal Chinezen dat WoW speelt.

CUP D OF C

[illegible]





Rise of Nations: Rise of Legends

Je zou bijna vergeten dat Microsoft naast de Xbox 360 ook nog enkele PC titels uitbrengt. Toch is het zo, en een van die titels is Rise of Nations dat we in huis mochten voorproeven bij het Amerikaanse Big Huge Games.

BORIS

Rise of Legends is het vervolg op Rise of Nations en het spel wordt ontwikkeld door het Amerikaanse Big Huge Games dat voortkomt uit het legendarische Civilization team van Microprose en Sid Meier. Microsoft geeft het spel uit en vloog ons naar Baltimore waar wij kennis konden maken met Tim Train, de grote man achter Big Huge Games. Train liep na zijn universiteit stage bij Microprose waar hij werkte aan de tweede Civilization game samen met videogame legende Sid Meier. Deze vroeg Tim een jaar later om mee te gaan naar een nieuwe studio, Firaxis, die Sid Meier aan het opzetten was nadat Microprose was overgenomen door Atari. Train ging mee maar werkte slechts een korte tijd voor Firaxis. De samenwerking met Meier verliep niet ideaal en hij besloot samen met drie andere partners een eigen studio op te richten: Big Huge Games. De eerste titel van deze nieuwe studio was gelijk een succes want Rise of Nations wist samen met de add-on wereldwijd meer dan drie miljoen exemplaren te verkopen.

OUDE STEMPEL

Dat succes is op zich niet zo verrassend want Rise of Nations was een RTS die terugviel op de oude principes die het genre ooit zo groot hebben gemaakt: resource management, een solide verdediging terwijl je een enorme hoeveelheid units creëert en spectaculaire veldslagen.

Elke RTS fan kent het systeem en ook al is het idee inmiddels oud en grijs, Big Huge Games is vastbesloten om te bewijzen dat er nog altijd een groot publiek mee te bereiken valt.

Het vervolg op Rise of Nations staat namelijk al klaar. De game heet Rise of Legends en ligt half april in de winkel.



Zoals ik dus al zei gingen wij langs bij Big Huge Games om Tim Train een aantal kritische vragen te stellen en te kijken hoe het staat met de ontwikkeling van Rise of Legends. En natuurlijk om sneakers te kopen en een Ford Mustang 2006 te huren... maar dat is een ander verhaal.

TIMONIUM

In de saaie buitenwijk Timonium van het eveneens saaie Baltimore staat een medium sized kantoorpand met op de vierde verdieping het verrassend kleine maar toch stijlvolle kantoor van Big Huge Games. Een pooltafel en een arcadekast voorzien in de entertainment en een kamer met speelgoed doet vermoeden dat de 39 werknemers niet allemaal genoeg verdienen voor een crèche of babysitter en vaak heel erg veel moeten overwerken. Toch is de sfeer erg goed en we worden warm ontvangen door meneer Train zelf. Het is half elf 's ochtends en op twee tafels voor de openkeuken staan bakken lasagna en pasta en iets doet vermoeden dat dit niet van gisteravond was. Een medewerker loopt langs en schept zijn bord vol.

Tim schenkt koffie in en vertelt ons dat de lunch al onderweg is. Goed werk!

VENI, VIDI, VINCI

Ik kijk om me heen en zie een trailer van de game draaien op een mooi plasmascherm. Een ruimteschip stort neer op een planeet die lijkt op de Aarde.
Gameking Melle, die mee is om een item op te nemen, fluistert dat dit waarschijnlijk het tot nog toe onbekende derde ras moet zijn waarover werd gespeculeerd op internet. Vet! Een wereldprimeur. Jammer alleen dat dit blad pas nu door je brievenbus valt.
Tim Train brengt koffie en neemt ons mee naar de presentatiekamer waar we de eerstvolgende vijf uur mogen doorbrengen met een volledige versie van Rise of Legends. Ben je er klaar voor? Goed, daar gaan we.
Rise of Legends draait om drie volkeren die in een eeuwig durende oorlog met elkaar zijn verwikkeld. Om te beginnen zijn er de Vinci's, een ras dat zijn technologie regelrecht heeft afgekeken van het werk van Leonardo Da Vinci. Denk bijvoorbeeld aan zijn helikopters en de architectuur uit de periode van de renaissance. Het Vinci volk is zonder twijfel het mooist ontworpen en het meest originele volk van Rise of Legends.
Zij moeten het opnemen tegen hun aartsvijand de Alin, die losjes zijn gebaseerd op figuren uit de sprookjes van 1001 nacht. Veel Arabische invloeden bij dit volk, dat het voornamelijk moet hebben van magie.

VIJAND

Beide volkeren hebben echter ook een gemeenschappelijke vijand: de dreigende buitenaardse invasie van de Cuotle (spreek uit: Kwottol). Het is een volk met een naam die klinkt als het geluid dat mijn kat maakt als ie over zijn nek gaat maar de ontwerpen zijn cool en min of meer gebaseerd op de Maya cultuur.
Magie en techniek gaan hand in hand in deze game en ook al was ik in eerste instantie een beetje sceptisch over het fantasy thema, uiteindelijk viel het allemaal reuze mee.
Tim Train vertelde dat ze bewust hebben gekozen voor deze originele volkeren die ook nog een sterk technologische kant hebben en veelzijdiger zijn dan de standaard afgelikte elfen, orcs en dwergen. Die kennen we nu namelijk wel en ik kan persoonlijk even geen orc meer zien.
De game draait op een gloednieuwe 3D engine maar toch voelt het spel niet overdreven 3D aan. Het vertrouwde isometrische camerastandpunt is nog altijd de basis, al is het wel mogelijk de maps te draaien en te kantelen zodat je altijd een optimaal zicht hebt over de schitterend ontworpen landschappen en units.



Zo, die heeft minstens cup DC 10.



Door: !MelvinoS! Mannetjes die komen helpen bij brandschade.

MAGIE & TECHNIEK

De opzet van Legends is vrij standaard maar al snel merk je dat het verschil 'm zit in de details. Er is bijvoorbeeld een systeem voor grenzen, waarbij units steeds een beetje health verliezen als ze in vijandelijk gebied komen. Dit maakt het noodzakelijk om een aanval goed te plannen en niet blind je troepen ergens op af te sturen.
Het spel heeft een goede balans tussen grondtroepen en luchtunits en het is duidelijk dat het team hierbij heeft gekeken naar de allerbeste RTS game ooit gemaakt: StarCraft.
Persoonlijk was ik wat minder gecharmeerd van de magische units want ik vind het gewoon niet cool als ik een vette verdediging heb opgezet en de vijand komt opeens met onzichtbare units mijn basis binnen wandelen.
Snelle spelers worden beloond met magische krachten. Zo krijgt de speler met het meeste voetvolk een power waarbij je in een keer een aantal vijandelijke soldaten kunt bekeren tot jouw kant. Dat is kut als dat gebeurt want je hele verdediging verandert in één keer in een chaos.

SPANNING

Toch behoudt het spel altijd de rust en het evenwicht dat noodzakelijk is voor dit genre. Er moet spanning zijn en het is niet de bedoeling dat je na de laatste battle nog een kwartier moet zoeken naar die ene overgebleven werker of het allerlaatste scheepje dat ergens verstopt zit onder een fog of war.
Big Huge Games begrijpt dat en ze begrijpen ook dat een game als dit staat of valt bij een goed evenwicht en een goede multiplayer. Gelukkig heeft Microsoft de studio voorzien van de code van Xbox Live zodat de multiplayer mode net zo gebruiksvriendelijk is als de online service van de Xbox 360.

VINCI'S ONLY

Rise of Legends is een spel dat waterdicht in elkaar zit. Fans van RTS games zullen worden weggeblazen door de schitterende graphics en de design van de Vinci's. Eigenlijk is het jammer dat ze ervoor gekozen hebben om nog twee andere volkeren in het spel te hebben want alle ontwerpen van legervoertuigen die Leonardo Da Vinci ooit heeft gemaakt, zouden een perfect onderwerp zijn voor een game. Misschien een idee voor een volgend spel? Ik vroeg het Tim en hij lachte veelbetekenend. Wie weet...



Gelijk na Torino, begon men met de voorbereiding voor de winterspelen in Vancouver.



Door: DaNMan En dat is nog maar het topje van de ijsberg.



Door: Alpine Maatregelen om de demonstranten uit de bomen te krijgen, blijken zeer effectief.

(Bijschrift via Powerweb)



Dit soort taferelen kun je zelf ook zien... als je een microscoop zet op de bilspleet van je vader.

"RISE OF LEGENDS IS EEN PC GAME DIE WATERDICHT IN ELKAAR ZIT"



"Kijk uit! Die droi op poten laat weer een van z'n dodelijke keelscheten!"


AN OFFER YOU
PC DVD ROM
ALLEEN GESCHIKT VOOR DVD
OF
The Godfather
WINKELWAARDE
XBOX 360 € 64,99
XBOX/PS2 € 59,99
PSP € 54,99
PC € 49,99
PlayStation
XBOX
18+
www.pegi.info
VOOR SLECHTS € 20!
en wil je een abonnement op Power Unlimited
aanbieding geldt voor
MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL, VUL DE KA

CAN'T REFUSE

DE MONSTERGECKO PISTOOLMUIS VOOR NIETS!



BESPAAR TIENTALLEN EURO'S AAN GAMES PER JAAR

Deze ultieme gaming-muis, die speciaal ontworpen is voor first-person Shooters, heeft het uiterlijk van een echt pistool, maar dan in de vorm van een 800 dpi-muis.

WINKELWAARDE

€ 29,99

voor een jaarabonnement ... in combinatie met een ...

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!

KIJK OP WWW.POWERUNLIMITED.NL/VIGCARD



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland: **1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).**
Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.
Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!
En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerunlimited.nl voor de acties.
De Power Unlimited VIG card is heel 2006 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

RT IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN) **7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR**

IKUSAGAMI

Net toen ik dacht, Steven jongen, je bent wel weer eens toe aan het betere Japanse hakwerk dat door middel van lekkere animé filmpjes met elkaar wordt verbonden, werd prompt Ikusagami op mijn bureautje gedropt.



Ondertussen kunnen we bijna spreken van een trend. Een nieuw genre zelfs, of beter gezegd een nuancering binnen het actie of beat'em up genre. Iets in de richting van massive multiple opponent beat'em up of zoiets.
Nu zie ik dit natuurlijk niet serieus als nieuwe categorisatie maar het principe dat met de eerste Dynasty Warriors werd geïntroduceerd, is de laatste tijd wel zijn eigen leven gaan leiden. Het met vette combo's door enorme hoeveelheden vijanden raggen, is namelijk een opzet die ik de laatste tijd veel ben tegengekomen.
Niet alleen verschijnen er nog steeds regelmatig nieuwe Dynasty Warriors en Samurai Warriors titels maar ook de relatief nieuwe Kingdom Under Fire serie combineert ditzelfde principe met enkele strategische intermezzo's. En binnenkort komt de ontwikkelaar van de Kingdom Under Fire serie met een Xbox 360 game op dit gebied waar ik persoonlijk hoge verwachtingen van heb: Ninety Nine Nights.

DUIZENDEN TEGELIJK

Ikusagami is niet alleen van plan ons te laten zien dat de PS2 nog steeds prima in staat is om vijanden in grote getale tot leven te wekken: de game doet zelfs een poging om de concurrentie te overbluffen door meer vijanden tegelijk op je af te laten stormen dan zelfs Ninety Nine Nights op de nieuwe generatie hardware aandurft.
Ik overdrijf niet als ik zeg dat er echt duizenden vijanden tegelijk op het slagveld zijn te vinden die stuk voor stuk hun best doen om zo dicht mogelijk bij jou in de buurt te komen.
Dit heeft als resultaat dat het regelmatig zwart ziet van de monsters en het gedrang claustrofobische gevoelens oproept. Althans, dat deden de gevechten die ik tot nu toe heb kunnen checken.
Gelukkig heb je een bruut zwaard, waarmee je door wild in het rond te zwaaien een beetje ruimte voor jezelf kunt creëren. Het zwaard is

"HOE GAAT ONTWIKKELAAR GENKI HET VOOR ELKAAR KRIJGEN OM DIT SPEKTAKEL UIT DE PS2 TE POMPEN?"

Maar dat de oudste van de huidige systemen ook nog steeds prima in staat is om grote groepen vijanden op het scherm te toveren, gaat Ikusagami ons proberen te tonen.


Door: **Johan B.** Een paard mee de oorlog in sturen kan nog net, maar een vlag in z'n reet steken vind ik echt te ver gaan! (Bijschrift via Powerweb)


Door: **BartJeee** Het kan dan misschien oorlog zijn, het werk van straatveger Sjaak gaat gewoon door. (Bijschrift via Powerweb)

buitengewoon lang, en met enkele krachtige zwaaien gevolgd door een harde slag op de grond, zie je opeens weer in een enorme cirkel om je heen de grond onder je voeten.
Het spectaculaire introfilmpje en het artwork doen ook vermoeden dat je in de uiteindelijke versie met een vrouwelijke krijger mag meppen.

IMPORTJE?

Wat is het geheim achter de massale veldslagen? Hoe gaat ontwikkelaar Genki het voor elkaar krijgen om dit spektakel uit de PS2 te pompen? Uiteraard is er weinig detail in de omgevingen te vinden en moet je ook niet al te veel diversiteit verwachten als het op de vijanden aankomt. Deze lijken zich te beperken tot de bekende gezichtloze en kleurloze wezens en demonen zoals je die in veel animatieseries aantreft.
Gelukkig wordt het verhaal aan de hand van stijlvolle animé sequences verteld, waardoor de keuzes die worden gemaakt wat betreft de omgevingen en vijanden oprecht overkomt als een stijlkeuze en niet als een resultaat van de beperkingen van de hardware.
Ik heb natuurlijk een zwak voor dit soort games maar ik hoop ook voor jullie dat deze interessant ogende game bij ons zal worden uitgebracht. En mocht dit om de een of andere reden niet gebeuren, dan druk ik er wel een import reviewtje door.


Door: **SiegeDragon** "Kijk uit jongens straks trekt ie z'n waaier weer!" (Bijschrift via Powerweb)

\+ Meer vijanden dan ooit in beeld, vette tussenfilmpjes, stoere personages.

− Veel vijanden... maar wat heeft de game verder te bieden?


Door: **sjoerd** Vroeger droeg de man zijn boodschappenlijstje op zijn rug. (Bijschrift via Powerweb)

HUXLEY

Het gaat nog spannend worden om te zien wie met de eer gaat strijken. Wordt het Tabula Rasa of mag Huxley zich later dit jaar de beste MMOFPS van 2006 gaan noemen?



Ze zijn lekker bezig in Korea, en dan doel ik ditmaal niet op die knakkers van NCsoft. Het Zuid Koreaanse Webzen komt namelijk later dit jaar met de MMOFPS Huxley, een game die gebruik maakt van de indrukwekkende Unreal 3 engine en op de PC en Xbox 360 zal verschijnen.
Dit jaar wordt dus wat mij betreft officieel het jaar van de MMO (ja, nog meer dan vorig jaar). Er komen expansions voor alle betere MMORPG's, zoals Guild Wars, World of WarCraft en City of Villains. Verder maakt de MMO opzet dit jaar officieel zijn toetrede in het race en shooter genre met potentiële toppers als Test Drive Unlimited, Auto Assault, het eerder genoemde Tabula Rasa en onze huidige kandidaat: Huxley.

"HET BLIJFT EEN HELE PRESTATIE OM DIT GRAFISCHE NIVEAU TE BEHALEN IN EEN MMO."

DUISTERE WERELD

Op de afgelopen E3, waar de game op de Nvidia stand was te zien, was het nog redelijk stil omtrent Huxley.
De hype begint echter langzaam te groeien en dat is ook niet zo heel verwonderlijk als je goed kijkt naar de game en je verdiept in de gameplay.
De setting spreekt mij in ieder geval erg aan. Ik hou van shooters maar er moet wel een beetje fictie bij komen kijken.
Als deze MMOFPS mij in een of andere werkelijk bestaande oorlog of ghetto had geplaatst, had ik niet echt staan springen om te gaan knallen. Huxley daarentegen gebruikt gelukkig een lekker duistere wereld als basis voor de actie, waar de twee menselijke rassen die met elkaar in strijd zijn hightech voertuigen en wapens hanteren. En je moet natuurlijk ook niet vreemd opkijken als je hier en daar een monster tegenkomt (of een heel leger aan monsters, zoals de E3 demo liet zien).

INDRUKWEKKEND

Wat bij Huxley 't eerste in het oog springt, zijn (letterlijk en figuurlijk) de heerlijke graphics. Ik verwacht ook niets minder van de Unreal 3 engine maar het blijft een hele prestatie om dit niveau te behalen in een MMO. Op dit moment is namelijk de verbindingssnelheid nog een bottleneck die ervoor zorgt dat de huidige MMORPG's er net even iets minder goed uitzien dan cutting-edge PC games zoals Half-Life 2 en F.E.A.R.
Op zich scheelt het al dat de wereld van Huxley niet zo groot zal zijn als bijvoorbeeld Azeroth. De engine is echter dusdanig aangepast dat er enkele duizenden spelers op één server kunnen, wat evengoed een indrukwekkend aantal is.
Uiteraard zijn er enkele grote steden waar je met andere spelers kunt samenkomen om vanaf daar, alleen of in een team, er op uit te trekken.
Vanzelfsprekend zal ook de nodige Player versus Player actie niet ontbreken.
Reizen door de wereld van Huxley doe je met het openbaar vervoer óf je eigen voertuig als je level hoog genoeg is en je portemonnee dik genoeg.

OP DE KAART

Als Huxley de beloften weet waar te maken en spetterende shooter actie succesvol met een MMO wereld weet te combineren, dan zou dit nog wel eens de game kunnen worden die het relatief nieuwe genre op de kaart zet zoals World of WarCraft dat deed voor MMORPG's.

"Wist je dat het kalfje van de blauwe vinvis de eerste maanden met 100 kilo per dag groeit?"



"Drie verlofdagen voor degene die de afgeschoten teelbal van de sergeant vindt."



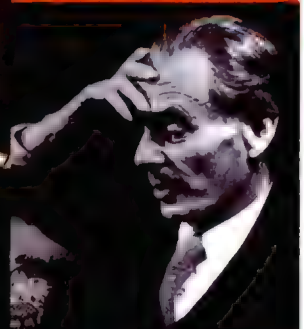
"Volgens mij ben je een vermomde pygmee. Als je pikkie tussen m'n vingers past, heb je een probleem!"



"Gadver, de volgende keer trek ik een keurig mantelpakje aan. Ik maak die beesten zo hitsig als een baviaan in bronstijd!"



ALDOUS HUXLEY



De naamgever van deze game is een zekere Aldous Huxley die leefde van 1894 tot 1963. Huxley schreef meerdere boeken, waarvan Brave New World een van de bekendste is. Dit in de jaren '30 geschreven verhaal schetst een grimmige futuristische wereld waar zogenaamd de ideale samenleving is gecreëerd. Een wereld waar iedereen gelukkig is. Om dit te bereiken werd echter wel gerommeld met het DNA van mensen en ook is een groot deel van de populatie aan de drugs. Inderdaad, een kunstmatig rotzooitje dat ieder moment als een kaartenhuis in elkaar kan storten.
Hoe een Koreaans bedrijf op het idee is gekomen het werk van Huxley te gebruiken is mij een raadsel maar de Aziatische interpretatie van een klassiek Westers sciencefiction verhaal levert wel een mooie setting op.

+ Schitterende graphics, knallen en diepgang.

– Niet elke PC zal de game kunnen draaien.

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

Als voetballertje was ik niet bedeeld met een enorm balgevoel en van tactiek had ik ook al weinig kaas gegeten. Het is in dat geval handig als je eigen vader en de vaders van je teamgenoten je vanaf de zijlijn voorzien van enkele tips.


"Dat is nu al de zoveelste keer dat onze terreinknecht een grasspriet vergeet bij het maaien"

Zo stond ik tijdens een regenachtige zondagochtend op het veld. Mijn shirt plakte aan mijn bovenlichaam en de modderklonten zaten op mijn knieën. Ik stond linksachter, een uitstekende positie voor een lange slungel zonder balgevoel, hier kon ik maar weinig fout doen.

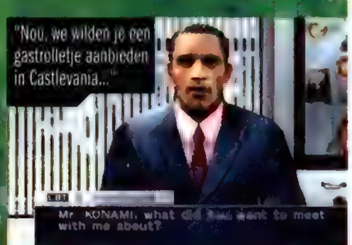
NAAR DE KANT

De bal kwam zelden bij mij in de buurt, daar zorgden mijn teamgenoten wel voor en als de bal onverhoopt mijn richting op rolde, moest ik 'm gewoon hard wegtrappen. En dat deed ik dan ook, meestal recht vooruit maar soms ook iets (te veel) naar de zijkant.
Vanaf de kant werd er geschreeuwd en werden gebaren naar mij gemaakt. "Naar voren, mee lopen," voorzichtig schuifelde ik richting middenlijn. Weer die gebaren, moest ik nog meer naar voren? Moest ik naar de bal toe? Het geschreeuw werd harder. Ik keek meer naar de zijlijn dan naar het spel dat zich net voor mij afspeelde.
"KIJKEN!", schreeuwde mijn vader en ik keek. Een jongen van de tegenpartij rende snel met de bal aan zijn voet langs mij heen. Ik keek naar zijn voeten en hoe deze de bal beroerden, streelden zelfs. Zijn voeten, had ik zijn voeten maar dacht ik. Vanaf de rechterkant sneed hij naar binnen en stiftte de bal over de uit gekomen doelman heen.
De trainer haalde me naar de kant.

LATER

Als je ouder wordt, neemt je tactisch inzicht toe en mag je, als je zelf kinderen hebt ook aan de kant staan van het voetbalveld. Dan mag je ook schreeuwen, samen met al die andere vaders die vroeger ook niet zo heel goed konden voetballen.
Misschien dat Konami juist voor jongens als ik dit spel heeft ontwikkeld. Een voetbalspel waarbij je niet zelf hoeft te voetballen maar gewoon aan de zijlijn mag staan en schreeuwen.
Hoewel, je hoeft je niet echt te laten horen. Nee, je schuift wat met digitale pionnetjes, bepaalt tactieken, beslist wie wel en niet mee mag spelen en probeert dat ene talent uit dat verre land aan jouw clubje te verbinden.
Je bent dus meer bezig om menuutjes door te worstelen dan dat je zelf een bal aanraakt en dat is in feite best een saaie bedoening. Veel liever zou ik mijn digitale ik langs die verdedigers sturen, met de bal aan de voet. Strelend. Alleen op de doelman af en dan stiften, de bal nakijken terwijl hij langzaam het doel inrolt waarna er een oorverdovend gejuich losbarst. Heel even niet die lange slungel zonder balgevoel op de linksachter positie zijn.


Sluikreclame voor de Xbox?


"Nou, we wilden je een gastrolletje aanbieden in Castlevania..."

+ Voor de tactici
– Niet voor de voetballers

FINAL FANT

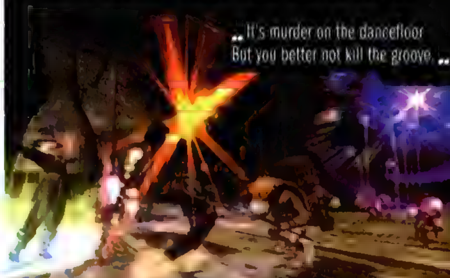
De Xbox 360 heeft natuurlijk de steun van een aantal grote Japanse uitgevers nodig om in het voor hen oh zo belangrijke Japan voet aan de grond te krijgen. Dus meneer Gates heeft wat flappen op tafel gegooid en zie hier het resultaat... Final Fantasy XI.

Ik ben ondertussen al weer helemaal in de Final Fantasy stemming. Voor de preview van nummertje twaalf had ik weer de computeranimatiefilms gekeken en de vele soundtracks beluisterd. Ditmaal knalde ik ook nog even de Victory Fanfare op mijn telefoon als ringtone.
Zoals je begrijpt was ik dus helemaal klaar om door middel van de beta server Vana'diel te betreden, maar zoals al snel zou blijken moest ik nog een beetje geduld hebben. Ik had dan wel ooit Final Fantasy XI op de PC gespeeld, ik was alleen niet zo slim geweest om mijn PlayOnline gegevens goed te bewaren. En voor wie het niet weet; PlayOnline is het overkoepelende online netwerk van Square Enix waarmee gamers die op verschillende platformen spelen toch met elkaar in contact staan.

HEEFT U EVEN?

Oké, geen probleem, dacht ik; dan registreer ik me gewoon opnieuw... toch? Nou kan dat ook wel maar ik was even vergeten wat een tijd dat ook alweer in beslag neemt. Los van het installeren van de game zelf en de PlayOnline software op de harde schijf van de 360 (een harde schijf zal dus een vereiste zijn om FFXI te spelen) en het updaten van beide, gaat vooral het aanmelden je geduld op de proef stellen; je bent daar namelijk zo'n anderhalf uur mee bezig. Tegen die tijd ben je wel klaar voor het grote avontuur.
De mogelijkheden die een registratie bij PlayOnline met zich mee brengen zijn echter wel de moeite waard, want het is en blijft geweldig dat je in direct contact staat met alle andere geregistreerde spelers, zelfs op de PS2 en PC. Maar... andere gamers berichtjes sturen is wel het laatste waar je aan denkt na zo'n drie uur voorspel. Tijd voor echte actie!

> "DE GAME ZIET ER ERG ACHTERHAALD UIT. ZELFS MIJN VETTE HD MONITOR KAN GEEN HELPENDE HAND BIEDEN."


"It's murder on the dancefloor But you better not kill the groove."

ACHTERHAALD

Na het aanmaken van een personage is het eindelijk zover, tijd om Vana'diel te gaan ontdekken. Echter, zo gauw ik voet zette in de spelwereld werd ik herinnerd aan een pijnlijk feit... het is duidelijk een alweer wat oudere game.
Thuis is mijn belangrijkste activiteit op het moment het genieten van de spetterende gevechten van DoA 4, en ook de indrukwekkende next gen RPG ervaring van Oblivion (zie Coverview) zit vers in mijn geheugen. Dan zijn de graphics van FFXI wel een hele bittere pil, want de game ziet er erg achterhaald uit. Zelfs mijn vette HD monitor kan geen helpende hand bieden.


De drietepelige schijtrijster was enorm gefrustreerd omdat ie in zijn eigen gebruiksaanwijzing had gelezen dat ie slechts tien seconden in de lucht kon blijven.

ASY XI



Natuurlijk is de gameplay wel van het bekende Square Enix niveau. Er hebben niet voor niets zo veel mensen deze game gespeeld de afgelopen paar jaren. Toch, het hersenloos hakken van kleine konijntjes om een beetje te levelen alvorens aan quests te beginnen, voelde wel een beetje achterhaald door de veel dynamischere opbouw van een game als World of WarCraft. Meer hierover in de review...

Lopend langs de branding kwamen vreemde gedachten bij 'm op. Bijvoorbeeld dat sperma het lid verlaat met een snelheid van 40 km/uur en 't bijna drie kwartier kost om het ei van een struisvogel te koken...





Staand aan de afgrond kwamen vreemde gedachten bij 'm op. Bijvoorbeeld, dat januari de favoriete maand is voor zelfmoordenaars en de teelbal van een Chinees maar twintig gram weegt...

KEYBOARD FOR THE WIN

Of het nu komt omdat je via PlayOnline ook met avonturiers op de PC en PS2 te maken krijgt of omdat het te lastig was om te implementeren; Final Fantasy XI maakt in ieder geval geen gebruik van het Xbox Live headsetje. Da's best jammer want communicatie met andere gamers speelt een belangrijke rol bij MMORPG's.
Het is dus wel aan te raden om gebruik te maken van de mogelijkheid om via een USB poort een toetsenbord aan de Xbox 360 te hangen. Geloof me, je wilt niet door middel van de clunky interface met de controller tegen andere spelers lullen. Dan gaat de lol er snel vanaf, evenals het tempo van het spel. En één vriendelijke tip voor de twijfelaars: de registratie is helemaal een ware hel zonder toetsenbord.

\+ De magie van FF, weinig andere keus als console gamer op dit moment.

− Grafisch erg achterhaald, gameplay reeds overtroffen door nieuwere MMO's.

MONSTER HUNTER FREEDOM

Nintendo DS mag dan die nog immer populaire Pokémon hebben, op de PSP kunnen we straks op échte monsters jagen.

De PSP wordt alom geroemd om zijn kracht en de mogelijkheid om PS2 kwaliteit beelden op het glimmende PSP breedbeeld te toveren... alleen hebben slechts een handjevol games dit tot op heden laten zien.
Monster Hunter Freedom is echter een van de weinige games die laat zien dat een één op één conversie vrijwel mogelijk is. De beelden zijn zeer scherp, rijk aan details en het lijkt er op dat er geen enkele concessie is gedaan.

POPULAIR

Monster Hunter Freedom is dus een port van een PS2 versie, dat had je al begrepen. De grote vraag is echter: zitten we hier wel op te wachten? Immers, de PS2 versie heeft het niet zo best gedaan in Europa. Deels is dit te wijten aan het feit dat de game niet overal verkrijgbaar was, maar echt gewild was dit monster-jaag spel sowieso niet.
Het definitieve antwoord op de vraag moet ik echter nog even schuldig blijven, hoewel de eerste stappen in de wereld van Monster Hunter Freedom veel goeds beloven.

OFFLINE

Het toffe van Monster Hunter op de PS2 was dat je het monsters jagen online kon doen. Vanuit je luie stoel ging je met drie andere jagers op pad. Door samen te werken kon je de beesten doden en zo queesten succesvol afsluiten.
Vreemd is dan ook dat je met de PSP versie niet online kunt. Je moet op zoek naar mensen die het spel fysiek bij zich hebben, pas dan kun je samen die lastige jachtpartijen tot een goed einde brengen.
Persoonlijk vind ik 't een enorme misser dat Capcom niets met de online optie van de PSP doet. Wat de precieze reden is, weet ik echter niet maar feit blijft dat een spel als Monster Hunter Freedom er om schreeuwt om online gespeeld te worden.

KRACHTPATSER

Desondanks blijf ik me verbazen over dit technisch hoogstaande stukje software dat Capcom naar Sony's kleine krachtpatser brengt. Het is een fantastische ervaring om door de diverse locaties te banjeren, met je overdreven grote zwaard in de aanslag. De omgevingen zijn rijk aan details en jouw alter ego in het spel reageert goed op de commando's die je hem geeft. Het is te hopen voor de spelers die zitten te wachten op een handzame versie van Monster Hunter, dat er meer gamers zijn die (misschien na het lezen van dit artikel) uitkijken naar de game en 'm uiteindelijk aanschaffen. Want hoe leuk de game ook is voor de eenzame jager; het spel komt pas echt tot bloei wanneer je met vier man tegelijk op jacht gaat.



"Kom maar op met dat vreten! Ik moet meer bouten van de dokter."



"Mpff, ik moet meer bouten van de dokter."

"Hé, waarom vlucht je niet?"

\+ Goede besturing, dope graphics

− Geen online optie



12LOGO.COM

logo's - ringtones - nametones - voicemails en nog veel meer!

POLYTONES

HARDCORE

Outblast vs Korsakoff - Unleash the beast 81357
Scooter - One (always hardcore) 81567
Dj Norman vs The Darkraver - Komt tie dan he 81627
Dj Outblast - Life sentence for mankind 81628
Charlie Lownoise & Mental Theo-Stars 2002 81092

DANCE

My humps - The black eyed peas 82008
Bob Sinclar - Love generation 81938
The pussycat dolls - Stickwitu 82020
Paul T - Can I get some 82051
Hi Tack - Say Say Say 82044
Anouk - One word 82026
50 Cent - Window shopper 82010
Tiësto - Adagio For Strings 81590
Belle Perez - Dime 82022
Christian Walz - Wonderchild 81975

URBAN

Mary J. Blige - Be without you 82123
50 Cent - Hustlers Ambition 82086
Pharrell - Angel 82088
Mariah Carey - Don't forget about us 82087
Partysquad - I'm sorry 82082
Eminem - When i'm gone 82046
Notorious B.I.G. - Nasty Girl 82045
Sean Paul - We be burnin' 81871
Lange Frans en Baas B - mee naar Diemen Zuid 82024
50 Cent - Window shopper 82010
50 Cent - Candy shop 81601
Rihanna - Pon de Replay 81836
R. Kelly - Burn it up 81921
Eminem - Ass like that 81798
Panjabi MC - Mundian to bach ke 80536

POP

Kelly Clarkson - Because of you 82054
Ashlee Simpson - Boyfriend 82089
Gwen Stefani - Luxurious 82085
Eros R. & Anastacia - I belong to you 82084
Gorillaz - Dirty Harry 82090
Gavin Degraw - Chariot 82055
Katie Melua - Nine million bicicles 81902
DHT - Listen to your heart 81901
Robbie Williams - Tripping 81891
Sugababes - Push the button 81890
Madonna - Hung up 81924
James Blunt - Goodbye my lover 82042
James Blunt - You're beautiful 81785
Kelly Clarkson - Because of you 82054
Coldplay - Speed of sound 81672

NEDERLANDS

Guus Meeuwis - Jouw hand 81984
Blof - Aanzoek zonder ringen 82083
Jan Smit - Als de nacht verdwijnt 81460
Martin Morero - Echte liefde 82053
Frans Bauer - Hé lekker ding 81910
Jan Smit - Laura 81943
Frans Bauer - Heb je even voor mij 80869
Guus Meeuwis - Geef mij je angst 81633
Wolter Kroes - Ik heb de hele nacht liggen 81403
Guus Meeuwis - Brabant 81990
Jan Smit - Vrienden voor het leven 81638
André Hazes - Zij gelooft in mij 81341

THEME

Theme - Sex and the city 80882
The Muppets - Manamana 81757
Theme - Mission Impossible 80010

VOETBAL

Feyenoord clublied - Hand in Hand 80543
Schade Deutschland, alles ist vorbei 81246

COLOR-DISPLAYS



105390 · 108302 · 108432 · 108457
108482 · 108501 · 108707 · 108717
108718 · 110662 · 110693 · 110935
111223 · 189050 · 192546 · 192593

NAMETONES

NEW!

KIES 'N VERSIE DIE BIJ JOU PAST
•POP •HARDCORE •JORDAAN •RASTA •BUBBLIN
SMS POW VERSIE JOUW NAAM NAAR 5040
•VOORBEELD• Stel, je heet Dennis en je bent gek van bubblin.
SMS POW BUBBLIN DENNIS
NAAR 5040

LET OP! NAMETONES ZIJN ALLEEN VIA SMS TE BESTELLEN!



189131 · 193632 · 193645 · 193634
193636 · 193647 · 193648 · 193649
193633 · 193640 · 193659 · 188909
107350 · 193685 · 192666 · 193669
193690 · 106788 · 106801 · 106761

REALTONES

HARDCORE

Outblast & Korsakoff - Unleash the beast 57499
Angerfist - Raise your fist 57491
G-Shock - Demons (Promo remix) 59042
Re-Style - Hardcore psychopath 57502
Outblast - Black 04 57498

DANCE

Bob Sinclar - Love Generation 59130
Madonna - Hung Up (Chorus) 57735
The Pussycat Dolls - Stickwitu 61598
Kanye West - Gold digger 57794
Faithless - Insomnia 51522
Dr. Dre - Still D.R.E. 52222
Tiësto - Adagio for strings 50540
50 Cent - Window shopper 61602
Olav Basoski - Waterman 58633
Tiësto - Traffic 50942

URBAN

Akon&Ali-B & Yes-R - Ghetto TIP! **62352**
Akon&Ali-B & Yes-R - Ghetto (refr) TIP! **62351**
Beyonce-Check on it! 61874
The opposites-Oew oew 59081
2Pac-Letter to my unborn 52203
Black eyed peas - My humps 57673
Notorious B.I.G. - Nasty Girl v2 60139
Sean Paul - Ever Blazin' 57769
Eminem - When i'm gone 61600
Sean Paul - We be burnin' 57524
Partysquad - I'm sorry 61626
The Pussycat Dolls - Don't Cha 52608
50 Cent - In Da Club 52181
Sean Paul - We be burnin' 57524
THC - In de noordside 60050

POP

Borsato & Bocelli - Because we... TIP! **62346**
Mary J. Blige - Be without you TIP! **62347**
Gwen Stefani - Luxurious TIP! **62345**
Ashlee Simpson - Boyfriend TIP! **62344**
Madonna - Sorry 61770
Lucie Silvas - Nothing Else Matters 61599
Fort Mixer - Where'd you go 61799
Robbie Williams - Tripping (Chorus) 57543
Anouk - One Word 50717
Sugababes - Ugly 60035
Robbie Williams - Advertising (Chorus) 57551
Sugababes - Push the button 56365
Fort Mixer - Where'd you go 61799
James Brown - I feel good 53930
James Blunt - You're beautiful 57523
Coldplay - Talk 56685
UB40 - Red Red Wine 50703

NEDERLANDS

Guus Meeuwis - Jouw hand 57514
Blof - Aanzoek zonder ringen 62041
Guus Meeuwis - Brabant 50753
Frans Bauer - Hé lekker ding 56395
Jan Smit - Laura 61506
Martin Morero - Echte liefde 61597
Jan Smit - Vrienden voor het leven 61505
Frans Bauer - Heb je even voor mij 56474
Gebroeders Ko - Ode aan Jelle v1 61779
Andre Hazes - Bloed, zweet en tranen 50985
Guus Meeuwis - De weg 57510
Jan Smit - Want één kus 61511
Frans Bauer - Weet dat het zonnetje schijnt 57541
Andre Hazes - Geef mij je angst 50993

HARDCORE

Feyenoordclublied - Hand in hand 61516
Flash - You'll never walk alone 51088
Johan Vlemmix - Wilhelmus 51093

SMS POW (spatie) **CODE NAAR 5040 OF BEL 0900-10.91.911**

Bellen €0,80 per minuut, SMS €4,50 per bestelling. Voor de algemene voorwaarden www.sms5040.nl

SQUARE ENIX ▪ BUENA VISTA GAMES ▪ WWW.SQUARE-ENIX.CO.JP/KINGDOM2

VERWACHT: NNB

KINGDOM HEARTS II

Als twee bedrijven van internationale allure de handen ineenslaan, levert dat soms iets heel moois op. Kingdom Hearts was zo'n uitermate geslaagd produkt en dit jaar moet het tweede deel het licht zien.



In deze tijd van flitsende, niet van echt te onderscheiden computeranimaties, ogen handgetekende cartoons al snel als iets uit een grijs verleden. Toch weten bepaalde Disney klassiekers me nog steeds te raken en hebben bijbehorende personages een tijdloze waarde.
Dat bleek maar weer tijdens mijn eerste speelsessie met Kingdom Heats II. Voor dit nieuwe Kingdom Hearts avontuur hebben Disney en Square de hele trukendoos opengetrokken. Niet alleen zijn er meer Disney en FF karakters in stelling gebracht, ook hebben veel meer Disney films model gestaan voor de belevenissen van Sora, Donald en Goofy, en dat levert een avontuur op waarvan je hart sneller kloppen gaat.

BAANBREKENDE BEELDENSTORM

Afgaande op wat ik tot nu toe gespeeld heb, ben ik vooral zeer onder de indruk van de sfeer in deze game. Grafisch heeft Square een waar kunstwerkje afgeleverd. Niets komt dichterbij het meespelen in een interactieve tekenfilm dan Kingdom Hearts II. De bonte kleuren, de herkenbare Disney werelden en de aansprekende personages zullen je hart verwarmen. Keer op keer werd ik verrast door weer een nieuwe spelwereld en dito personage gebaseerd op een Disney klassieker. En keer op keer passeerde ook een bekend iemand uit Final Fantasy de revue. Het knappe hierbij is dat de animaties perfect gedaan zijn. De koddige Donald waggelt precies zoals je van hem verwacht, terwijl Mulan en Jack Sparrow weer hun compleet eigen manier van bewegen hebben.
De werelden zelf zijn ook weer een genot om naar te kijken. Vooral de levels van Pirates of the Caribbean en TRON verdienen speciale vermelding. Wauw!
De beelden blijven tevens overeind tijdens heftige battles waarbij de vijanden het scherm vullen en de speciale effecten voor nog meer spektakel zorgen.



Bekend feit is dat mensen steeds meer op hun vogels gaan lijken.



Sora probeerde de eindbaas te imponeren met een hele moeilijke breakdance move.



"Gewoon staande pissen Mulan, ik leid ze wel af."

KINGDOM WAR

Het battlesysteem is redelijk hetzelfde gebleven en dus ook nu behoorlijk toegankelijk. Voor de newbies; het is geen turn-based, dus je kunt in real time je personages door het beeld sturen. Uiteraard hanteer je attacks en spreuken die je gaandeweg upgrade.
Deze keer heb je ook - enigszins vergelijkbaar als in God of War en de laatste Prince of Persia - de beschikking over een special move. Afhankelijk van de vijand die je tegenover je vindt, breng je zo extra schade toe.
Nieuw zijn ook de mogelijkheden van Sora. Hij kan transformeren in vier verschillende Drive vormen, daarnaast krijgt hij gaandeweg nieuwe moves, kan hij sidekicks summonen en wanneer zijn kleding van kleur verandert, dienen nieuwe attack styles zich aan.
De camera bestuur je deze keer zelf en dat zorgt voor een hoop minder irritatie. Het bijsturen is nog steeds niet zo goed als het zou moeten zijn, maar het is een hele verbetering ten opzichte van het origineel.

IETS GEMIST?

Een van de andere sterke punten van deel 2, zou je tegelijkertijd ook als een minpunt kunnen beschouwen. De game kent namelijk een behoorlijk diep verhaal waarbij rijk geciteerd wordt uit deel 1 en de GBA game Chain of Memories. Heb je die beide games gespeeld, dan voel je je extra bedeeld tijdens het spelen. Begin je blanco aan dit Disney-Square avontuur dan zul je zo nu en dan het idee hebben dat je iets hebt gemist.
Daarom sluit ik af met de warme aanbeveling voor nieuwkomers om beide Kingdom Heart titels te checken in afwachting van de release van deze game die bij vele liefhebbers hoog op het verlanglijstje van 2006 staat.

"VOORAL DE LEVELS VAN TRON EN PIRATES OF THE CARIBBEAN VERDIENEN SPECIALE VERMELDING."



"Ach knappe jongen, ik heb ook weleens een blauwtje gelopen."

\+ Meer Disney en Square personages, prachtige looks, magische ervaring.

− Battlesystem redelijk simpel, je mist iets als je vorige KH games niet kent.



AANGENAME CHAOS

Prey staat hoog op mijn verlanglijstje van shooters die in 2006 uitkomen. Ik verslikte me dan ook bijna in mijn Snelle Jelle ontbijtkoek toen er een uitnodiging voor een felle shootout in Parijs op mijn deurmat plofte.

JAN

Hoezeer ik ook uitkijk naar de singleplayer ervaring die Prey straks gaat bieden... ik ben zo mogelijk nog meer geïnteresseerd in de multiplayer van de nieuwe shooter van Human Head Studios.
Op dat gebied is er de laatste jaren namelijk te weinig nieuws gebeurd. Natuurlijk, de games werden mooier, de maps groter, de rol van de voertuigen belangrijker en teamplay steeds noodzakelijker. Maar feitelijk rennen we online nog steeds knallend achter elkaar aan.
Prey daarentegen, zet de ouderwetse deathmatches volledig op z'n kop. Letterlijk dus want door het stoeien met de zwaartekracht en speciale wallwalkpaden is deathmatch veranderd in iets dat je nog nooit eerder hebt meegemaakt. Al zal Prey's speelwijze zeker niet voor iedereen weggelegd zijn...

ONDERAAN

Met een flinke delegatie Benelux pers - vier Nederlandse journalisten en twee Belgen - hadden we een prima clubje bij elkaar verzameld. In Take Two's kantoor in Parijs stond een netwerk met acht dikke PC's en dito schermen verleidelijk te ronken. De Nederlandse productmanager, beter bekend als W.G., schoof eveneens aan en dat heeft hij geweten. De man probeerde wanhopig onze raketten en kogels te ontwijken, maar wat hij ook uithaalde, hij bungelde steeds onderaan de lijst. Niet omdat we als een bezetene alleen maar op hem aan het knallen waren... nope, hij was gewoon vreselijk slecht. "Die shotgun is veel te krachtig!" piepte hij nog, terwijl hij voor de zoveelste keer stierf. Niemand luisterde.



Waar moet het met de wereld naartoe? De mensen gunnen elkaar het licht in de ogen niet meer.

UITSTEL DOOR 360

Leuk dat Prey ook op de Xbox 360 uitkomt, alleen niemand heeft nog een level hands-on gezien van die versie, laat staan gespeeld.
De Xbox 360 versie is ook de reden waarom de game enigszins is uitgesteld. Zou Prey eerst eind april uitkomen, nu is (begin) juni de beoogde releasemaand. Human Head wil simultaan releasen, op PC én Xbox 360.
[illegible]
af maar men heeft nog wat problemen met de stabilisering van de framerate van de Xbox 360 versie. Humpf! Nou ja, beter dan een halfbakken console game uitbrengen, natuurlijk.

DE WERELD VAN ESCHER

Aanvankelijk moest ook ik even wennen aan de bizarre opzet van Prey. In singleplayer is de aanwezigheid van oplichtende paden die aangeven waar je zijdelings op de muren kunt lopen en zelfs omgedraaid op plafonds verder mag sprinten, al behoorlijk wennen, maar daar bepaal je nog je eigen tempo. In multiplayer zijn de wall-walking paden nóg verwarrender.
In deathmatch word je voordurend opgejaagd en dus rende ik vaak roekeloos over de zilverstralende, honingraat gevormde paden... om er na een paar seconden achter te komen dat ik op mijn kop hing, en dus alles onder mij 180 graden was gedraaid! In helse shootouts zorgt dit gegeven voor een bizarre trip.
De levels doen dan ook veelvuldig denken aan de tekeningen en schilderijen van Escher. Daarin zie je

"Mam, loop nou niet weg. Wacht effe tot ik die bewaker uitgekakt heb."



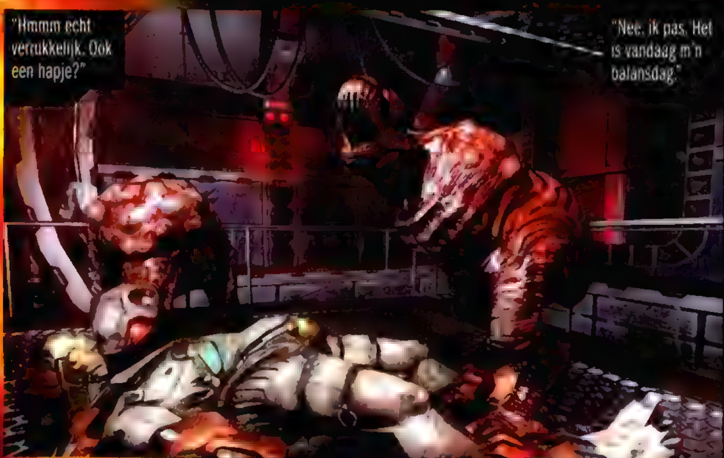


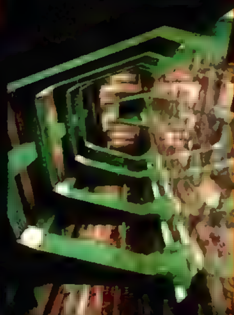
Opperhoofd Ruftende Kever had z'n pijl en boog al jaren geleden via Marktplaats verkocht.

"IN PREY KAN DE SITUATIE VOORTDUREND OMDRAAIEN, MEERDERE KANTEN OP ZELFS."

"Hmmm echt verrukkelijk. Ook een hapje?"

"Nee, ik pas. Het is vandaag m'n balansdag."

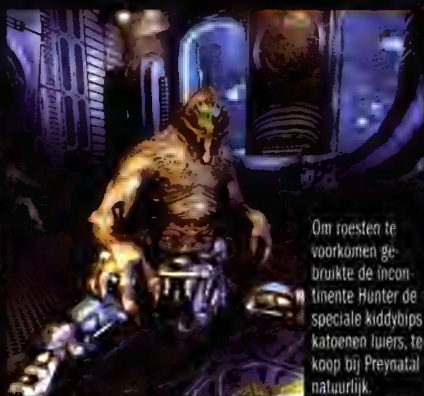




PREY IN 1997

[illegible]





Om roesten te voorkomen gebruikte de incontinente Hunter de speciale kiddybips katoenen luiers, te koop bij Preynatal natuurlijk.



Met z'n nieuwe buikspreekpop had ome Bert enorm succes op kinderpartijtjes.

[illegible] dieren conventioneel op de grond [illegible]jkertijd gebeurt er haaks op de [illegible] plafonds boven de personages van alles. [illegible]eft dat het niet klopt, maar in de tekeningen van Escher kan het wel. Zo ook in de speelvelden en de levels van Prey.

DOUBLE KILL!

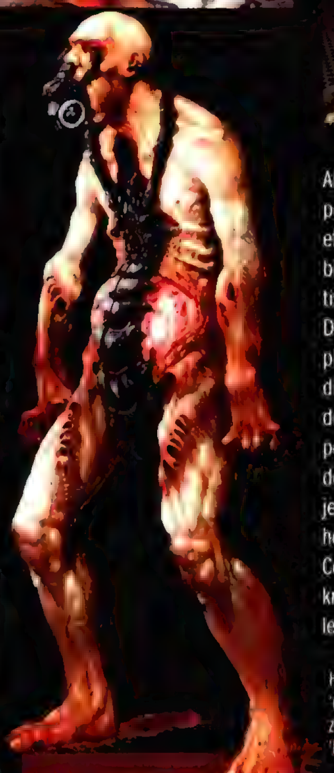
Het is dan ook even adrenalineverhogend als hilarisch om op een plafond een sprintje te trekken, terwijl twee man onder jou elkaar aan gort proberen te knallen. In het heetst van de strijd hebben ze de tijd niet om ook nog rekening te houden met de dreiging van boven (of opzij) en dus scoorde ik menig double kill vanuit een omgedraaide of halfgedraaide positie.

En het wordt nog gekker. De game solt namelijk met de zwaartekracht. Her en der in de levels zijn schakelaars te vinden. Door er op te schieten draait de speelwereld. Soms 90 graden naar rechts, soms 90 graden naar links, soms 180 graden. Dan is onder boven en boven onder.

Wanneer twee spelers met elkaar in een shootout beland zijn en een derde kantelt elders in de map het level... dan begrijp je dat de oriëntatie even helemaal zoek is. In Prey kan de situatie voortdurend omdraaien, meerdere kanten op zelfs.

WAAR IS HIER DE NOODUITGANG?

Maar we zijn nog niet klaar met onze achtbaanrit.



\+ Multiplayer is echt vernieuwend, singleplayer wordt beter en beter.

− Nog steeds geen Xbox 360 hands-on beschikbaar.

Als derde foefje introduceert Human Head namelijk portals. Die zorgen niet alleen voor grafisch mooie effecten, maar ook qua gameplay leveren ze hun bijdrage in de vorm van een uitbreiding van de tactische mogelijkheden.

De ronde, kwikachtige hoepels zweven op bepaalde plekken in het level en verschijnen alleen als je dichtbij bent. Het gevolg is bijvoorbeeld dat een doodlopende gang, door het pardoes in het beeld poppen van een portal, alsnog een uitweg kan bieden. En als je in de buurt van een portal komt, kun je er doorheen kijken. Sterker, je kunt er ook doorheen schieten.

Combineer de portals, het stoeien met de zwaartekracht, de mogelijkheid van het (om)draaien van de levels én de wall-walk paden, en je krijgt een geflipte deathmatch ervaring die volledig uniek is. Bovendien zijn al deze vernuftige foefjes ook (gedoseerd) terug te vinden in de singleplayer game.

Hij kijkt nog steeds pissig omdat ze 'm op de naturistencamping vanwege z'n waterpomptang voor de grap 'blootgieter' hadden genoemd.



DOODGAAN ALS MINIGAME

[illegible] dan word je teruggezogen naar de materiële wereld en zet je je avontuur voort. Heb je hier geen zin in, dan kun je altijd nog op de Quick Load knop rammen.

AAN ELKAAR GEWAAGD

Terug naar de multiplayer; daar leverde deze surrealistische science-fiction combinatie mij enorm veel fun op. Het was aangenaam chaotisch en onvoorspelbaar met als gevolg dat spelers veel minder snel levels uit hun hoofd kunnen leren om daar voordeel uit te halen. Dit resulteerde dan ook in het feit dat alle aanwezige journalisten aan elkaar gewaagd waren. Iedereen eindigde wel een paar keer, na het maximaal aantal te halen kills per ronde, op de nr. 1 positie. Iedereen? Nou, oké... bijna iedereen; W.G. bleef piepen en zuchten: "Ik raak je toch? Waarom ga je nou niet dood?"


CAPCOM
PlayStation 2
A NEW DAWN
A NEW HERO
A NEW ENEMY
PlayStation 2
ONIMUSHA
DAWN OF DREAMS
12+
A Blood Red Dawn Arises
ONIMUSHA
DAWN OF DREAMS

SABER INTERACTIVE • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM/TIMESHIFT

VERWACHT: Q2 2006

TIMESHIFT



Blinx heeft zijn stofzuiger, de Perzische Prins een zanderige dolk en de held uit TimeShift doet het met een heel stoer, cool pak... Ik heb het over dé trend in de gamesbiz: tijdmanipulatie.

Bij de PU is onze Ed de Meester van Tijd. Tenminste, ooit was dat zo. Ed is de deadlinebewaker. Hij moet zorgen dat alle stukjes op tijd binnen komen, zodat hij ze kan redigeren, waarna ze op tijd naar de vormgevingstudio kunnen, zodat Ed daarna zelf de teksten opnieuw kan corrigeren, waarna de uiteindelijke teksten op tijd naar de drukker gaan. Vervolgens ligt iedere maand weer de PU op tijd in de winkel of op tijd bij iedereen op z'n deurmatje. Dat is tenminste de ideale situatie. Dat van dat deurmatje gaat gezien de forumklachten nog wel eens fout, en ook Ed klaagt iedere maand steen en been dat we altijd maar te laat zijn met onze teksten.

Alleen daarom al zou hij eigenlijk TimeShift moeten previewen; een shooter waarin de tijd volledig op hol geslagen is. Ed reageerde echter voorspelbaar op dit voorstel: "Geen tijd!", bromde hij.

SLOW, STOP & REVERSE

In TimeShift draait alles om bikkel-met-brains Colonel Michael Swift die dankzij zijn Quantum Suit (het stoere pak dat ik in de intro al noemde) in staat is de tijd te manipuleren. Niet zoals in Max Payne, enkel door Bullet Time, nee, hier heeft het allemaal veel verstrekkendere gevolgen.

De Time Powers zijn slow, reverse en stop. Slowmotion is nog het meest bekend. Terwijl alles om je heen vertraagd voorbij trekt en kogels als donzen veertjes door het beeld dwarrelen, kun jij in real-time wegspurten en vijanden makkelijker over de kling jagen.

Reverse is iets ingewikkelder. Om bijvoorbeeld op een hoger gelegen rotsplateau te komen, knal je eerst de rotspartij kapot die vervolgens naar beneden kukelt. Je gaat op het rotspuin staan, activeert reverse en de rotsen gaan terug naar hun oorspronkelijke vorm waardoor je vanzelf boven geraakt.

TIJDPUZZELS

De Time Powers gebruik je zowel in shootouts als bij puzzels. Even een simpel voorbeeld. Je krijgt te maken met een dichte deur die alleen (heel even!) open gaat als iemand op een knop ramt. Bedien jij de knop en wil je daarna door de deur, dan red je het niet want de deur slaat dicht voordat je bij de opening bent.

Op zo'n moment bieden de Time Powers uitkomst. Je kunt bijvoorbeeld een guard de knop laten indrukken, de tijd stop zetten en door de opening naar binnensluipen. Of je activeert de knop, rent naar de deur, die klapt dicht, je activeert reverse en de deur gaat opnieuw open.

Ander voorbeeld. Je wilt een gebouw infiltreren maar het is te zwaarbewaakt. Dan is het mogelijk om op de goederentrein te springen die uit het gebouw komt rijden, Reverse te gebruiken... en je rijdt met trein en al weer terug het gebouw in. Handig toch?

VETTE GUNS

Dit alles doe je natuurlijk niet voor de kat z'n viool want je bent op jacht naar een kwade genius genaamd Ivan Krone die terug in de tijd is gegaan en met zijn voorkennis de geschiedenis naar zijn hand wil zetten.

Daar mag jij een stokje voor steken met een flink arsenaal aan vette guns. Met deze wapens kun je zelfs de gedetailleerde spelwereld van TimeShift onder handen nemen. Zo knal je gewoon voor de lol de blaadjes en takken uit een boom. En als je spijt krijgt van dergelijk milieuonvriendelijk gedrag, kun je de tijd altijd nog terugdraaien...



"Hoe ga ik 'm vertellen dat ik al acht maanden over tijd ben?"

"DE TIME POWERS GEBRUIK JE ZOWEL IN SHOOTERS ALS BIJ PUZZELGAMES."



"Pak aan schoft! Jouw tijd is gekomen. Je hebt je beste tijd gehad. Je gaat het tijdelijke verwisselen voor het eeuwige!"



"Ach, je moet maar denken: de tijd heelt alle wonden."



ALLEEN PC TIJD?

TimeShift is al tijden het probleemkindje van Atari. De shooter met tijdmanipulerende elementen is meerdere keren uitgesteld.

De planning is nu dat ie rond april uit moet komen, tenminste op PC. De Xbox 360 versie komt "iets later", maar wanneer is nog onduidelijk. De Xbox versie is zelfs 'voor onbepaalde tijd' vertraagd.

Mmmm... waarom is Saber niet in staat de ontwikkeltijd wat vooruit te spoelen?

+ Tijdmanipulatie is meer dan een gimmick, fraaie graphics.

– Xbox en Xbox 360 versies lijken verloren in een tijdsvacuüm.



"Tijd niet gezien kerel." "Ja, wat vliegt de tijd he."



TERUG NAAR DE BASIS

Tomb Raider: Legend wordt erop of eronder voor Miss Lara Croft. Lukt het Crystal Dynamics om de franchise nieuw leven in te blazen?

Lara Croft is terug, en niet alleen fysiek. Tomb Raider: Legend lijkt inhoudelijk weer een echte Tomb Raider game te worden in de goede zin des woords. Een spel in de traditie van deel 1 en deel 2, voordat Core de serie eindeloos uitmolk en met Angel of Darkness indirect aangaf de weg volledig kwijt te zijn.
Er worden weer tombes 'geraid', grote tombes wel teverstaan. Tombes vol platformen, dodelijke vallen, verborgen schakelaars en eeuwenoude artefacten.

Lara reist opnieuw de halve wereld over en geen kunstschat of boobytrap kent geheimen voor haar. Azië, Afrika en Zuid-Amerika zijn slechts een paar van de continenten waar je het opneemt tegen menselijke, dierlijke en bovennatuurlijke vijanden. De dubbele guns zijn terug, evenals Lara's bekende moves, al is en blijft Tomb Raider: Legend hoofdzakelijk een platform adventure. Daarbij wil ik meteen benadrukken dat de controles heerlijk voelen, alsof ik Prince of Persia aan het spelen was. Een grote vooruitgang dus vergeleken met de versie die mini-Niels en ik afgelopen zomer aan de tand voelden.

KLEINE HULPMIDDELEN

Nieuw foefje bij het klimmen en klauteren is je grapple hook, een soort zweep die is vastgeklikt aan je riem, waarmee je losse rotsblokken omver kunt trekken en tegelijkertijd dienst doet als stand-in haan. Voorts geeft een verrekijker je hints over de omgeving. Zoom in en een radaricoontje licht op, op plekken waar iets geactiveerd kan worden. Sommige voorwerpen blinken je als een diamantje tegemoet, zo verklappen de makers dat je hier je grapplehook kunt gebruiken om als Tarzan verder te slingeren. Het zijn kleine, maar nooit storende hulpmiddelen voor beginnende gamers; spelers die niet groot zijn geworden met Tomb Raider 1, 2, 3, 4...

CRYSTAL DYNAMICS • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.TOMBRAIDER.COM



Voorzichtig Lara, het water is heel scherp hier. [PS2]



MOOI

Iedere keer denk ik dat ik nu toch wel de mooiste PS2 game heb gezien en toch verschijnt er steeds weer een titel die nog meer uit de bijna bejaarde console van Sony perst. Boris heeft zijn PlayStation 2 na Socom 3 op zolder gezet, ik heb 'm voor de komst van Tomb Raider: Legend juist weer afgestoft. Het spel ziet er op dit platform waanzinnig goed uit. De lichteffecten, de volle kleuren, de soepele klim en klauter animaties en de verschillende werelddelen die je aandoet... ik kreeg meteen zin om mijn rugzak te pakken en af te reizen naar Peru, Maleisië of Indonesië.

Het is gewoon een genot om af en toe even letterlijk stil te staan op de top van een berg en te kijken naar de tropische vogels die wegvliegen langs de gigantische watervallen. Soms was ik zo intens bezig met mijn klimpartijen dat ik, eenmaal mijn doel bereikt, pas achteraf zag door wat voor virtuele pracht ik me al die tijd had voortbewogen.

MOOIST

Toen na de PS2 de Xbox 360 versie opgestart werd, begon het me echter helemaal te duizelen. Alles wat ik zojuist gezien had, werd nu in HD getoond, met zoveel meer detail. Bump mapping maakte eeuwenoude standbeelden en inkervingen nog echter en dikaangezette blooming effecten zorgden voor tonnen sfeer. Vooral wanneer je diep afgedaald bent in donkere tombes en de schaduwen door invallende zonnestralen spookachtige afbeeldingen worden, is het puur genieten.

Lara zelf kent onwaarschijnlijk veel detail. Zoom in op haar lippen en je spot de groeven en de lipgloss. Wanneer je Lara een paar baantjes laat trekken, zie je de druppels water op haar huid. Rol je daarna als een amarillo door stoffige spelonken en modderige gangen dan ontwaar je steeds meer vuil op kleren, gezicht, armen en benen. Loop je vervolgens met Lara door de nevelige waterdamp van een naburige waterval en het vuil zal in stroompjes langs haar lichaam naar beneden sijpelen.

Onderwater zwemmen dan; een genot om te doen en te aanschouwen. Niet in de laatste plaats door de soepel trappelende beentjes van Miss Croft die borrelende luchtbellen in het rimpelende en reflecterende water veroorzaken. En zo kan ik nog wel even doorgaan. Grafisch doet Tomb Raider: Legend in ieder geval op de Xbox 360 zijn naam nu al eer aan.

> "SOMS WAS IK ZO INTENS BEZIG MET MIJN KLIMPARTIJEN DAT IK PAS ACHTERAF ZAG DOOR WELKE VIRTUELE PRACHT IK ME AL DIE TIJD HAD VOORTBEWOGEN."



Als je ze hier draagt, schrijf je granaad. [Xbox 360]

BOOBYTRAPS

Zogezegd zijn de dodelijke vallen weer terug. Boobytraps die Lara in willekeurige volgorde spiesen, pletten, platwalsen, verbranden, laten verdrinken of een dodelijke val bezorgen. Door te springen, te rollen, te bukken en een combinatie hiervan stuur je Lara sierlijk van A naar B, maar het gevaar ligt constant op de loer.

Het blijft overigens niet bij wegzakkende tegels, uit de muur schietende speren of schuivende muren. Nee, complete gewelven storten in, naar beneden rollende rotsblokken ter grootte van Erica Terpstra denderen op je af en in plaats van tegels zakt soms een volledig gangenstelsel of oppervlak onder je voeten vandaan om ruimte te maken voor puntige speren of een kolkende lavapoel. Hetzelfde geldt voor de puzzels. Complete tempels komen achter watervallen vandaan geschoven. Te kraken mechanismen bestrijken vaak een groot complex waar meerdere kettingen, balken, radars, standbeelden en massieve deuren allemaal met elkaar in verbinding staan.

Erg leuk zijn de action movie moments (een beetje geleend van Resident Evil 4 en Shenmue) tijdens dodelijke boobytraps. Tijdens dit soort momenten moet je in een split second op de juiste, in beeld oplichtende knoppen drukken, waarna Lara een coole zweefduik of koprol maakt en zo het gevaar op het nippertje ontwijkt. De in te drukken knoppencombinaties worden steeds uitgebreider en vormen zo een uitdagende minigame op zich.



TOMB RAIDER OP PSP

Tomb Raider komt ook naar de PSP. De game zal grotendeels gebaseerd zijn op de PS2 versie maar heeft als bonus multiplayer modes die je met zijn tweeën kunt spelen.

Zo zijn er diverse time challenges, een coöp mode en een Hide the Treasure mode. In laatstgenoemde onderdeel moeten beide spelers speciale schatten voor elkaar verstoppen in een gigantisch level. Als de klok start dienen de twee gamers zo snel mogelijk elkaars artefacten te vinden.

BIJNA AF

De preview versie die ik speelde was nagenoeg af en ik kan niet anders zeggen dan dat ik een meer dan tevreden gevoel overgehouden heb aan dit avontuur. Vooral de Xbox 360 versie heeft diepe indruk op me gemaakt.

Op die versie moeten we, net als op de PC- en de PSP versie, een paar weken langer wachten. Eerst is het op 7 april de beurt aan de nieuwe Tomb Raider op PS2 en Xbox. Op die dag zullen gamers overal ter wereld opnieuw tempels betreden, afdalen in ruïnes en tombes doorsnuffelen. Honderdduizenden gamers zullen een acrobatische, rondborstige Britse archeologe laten slingeren, motorrijden, jumpen, puzzelen, touwklimmen, rennen, schieten, zwemmen, klauteren, vallen, opstaan en weer doorgaan. Yep... Lara Croft is terug.



Ik wou dat ik Lara's verrekijker was. [PS2]

+ Terug naar de roots, Xbox 360 schittert, strakke controles

− Is de franchise inmiddels niet te veel beschadigd?



Lara's broekje zit zo strak dat schaamliplezers gewoon zien wat ze zegt. [PC]

FAR CRY INSTINCTS PREDATOR



Twee keer binnen een week op vakantie naar een exotisch oord, ach; iemand moet het doen...

Natuurlijk ben ik niet twee keer binnen zeven dagen op vakantie geweest, zoals in de intro staat. Al zou ik de hele PU volschrijven, dan bezat ik nóg niet genoeg geld om dat te kunnen doen. Tuurlijk, Terschelling en Vlieland in één week zou kunnen, maar ik had het over exotisch en niet 'koud en winderig'.
Nee, waar ik gekscherend op doel is die week in februari toen ik vreselijk verbrand raakte in Egypte en een paar dagen later het prachtige Far Cry Instincts Predator speelde.
Niet alleen spatten de graphics van het scherm, het tropische eiland dat Jan op de PC al zo'n vakantie gevoel had gegeven, hield mij op de 360 ook helemaal in z'n greep.

VOORSPELBAAR

FCIP laat goed zien waartoe de Xbox 360 grafisch in staat is. De eilanden zien er (soms letterlijk) oogverblindend mooi uit. Het water is prachtig realistisch (alhoewel het niet opspat) en het oerwoud slokt je op. Niet alleen door het uiterlijk, maar ook omdat de jungle vele mogelijkheden biedt om je vijand te besluipen. 'Helaas' kan de vijand de vegetatie ook gebruiken, waardoor je in eerste instantie moeilijk ziet waar ze zitten en waar ze vandaan komen.
Ik gebruik hier bewust de woorden 'in eerste instantie' omdat de vijanden namelijk de hele tijd aan hetzelfde aanvalspatroon vasthouden, en dat maakt het 'verstoppertje spelen' toch een beetje tot een wassen neus, zeker omdat de moeilijkheidsgraad ten opzichte van de PC-versie (die echt pittig was) behoorlijk is teruggeschroefd.
Op de Xbox viel ik er gezien de kracht van de hardware niet over, maar dit is next gen. Zeker, de CPU's zijn niet dom en gebruiken echt tactieken... maar wel steeds dezelfde. En van next gen games verwacht ik toch dat de CPU's de mogelijkheid hebben om elke keer iets anders te doen, al is het maar een paar meter meer links of rechts opduiken. Dat had de actie nog heftiger gemaakt dan ie nu al is.

NIEUW HOOFDSTUK

Zoals je in het kader kunt lezen is FCIP een geupdate versie van FC Instincts (grafisch mooier en meer [illegible]) plus een geheel nieuw hoofdstuk genaamd Next Chapter. Hierin maakt Jack Carver deel uit van een groep piraten. Tijdens [illegible] van een deal met de lokale overheid [illegible] rebellen je plotsklaps aan. [illegible] de piratenbaas worden vermoord [illegible] moord in de schoenen geschoven.
Omdat dit gedeelte zich na Instincts afspeelt, kun je nog steeds gebruik maken van je 'feral abilities' en deze beestachtige krachten zullen voor nieuwe gameplay zorgen zoals het klimmen in een boom en het van bovenaf aanvallen.

AANPAKKEN

De door mij gespeelde preview versie bevatte slechts een paar levels en dus kan ik nog niet alles op waarde schatten. Ik kan wel stellen dat die paar uur banjeren door het groen me hongerig hebben gemaakt naar de rest.
Ubisoft zegt de A.I. nog te zullen aanpakken en dat is te hopen want CPU's die steeds wisselende aanvalspatronen kennen, maken het verschil tussen Gold en een 80.
En lul nu niet dat ik te veeleisend ben, it's next gen! Laat ze maar eens zweten daar bij Ubisoft Montreal.



"Heb jij die muggenstick nog? Ik word gek van die beesten!"



"Ach, je valt in ieder geval in mooi realistisch water, moet je maar denken."

> "VAN NEXT GEN GAMES VERWACHT IK TOCH DAT DE CPU'S DE MOGELIJKHEID HEBBEN OM ELKE KEER IETS ANDERS TE DOEN."



Als je veel geluk hebt, kom je heel soms een zwerm jeeps tegen.

\+ Grafisch vertoon, verstikkende jungle.

− A.I. (nog) geen next gen niveau.



Huurmoordenaars die de opdracht krijgen iemand te killen met een blaaspijp, spreken van een blowjob.

FAR CRY, FAR CRY INSTINCTS, FAR CRY INSTINCTS EVOLUTION, FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

Vier keer een andere titel = vier keer een andere game? Nee, niet helemaal: **Far Cry** is de basis van alle vier de games.
Far Cry Instincts was een op de console aangepaste versie van Far Cry met minder vrijheid.
Far Cry Instincts Predator op de Xbox 360 is een (vooral grafisch) verbeterde versie van Far Cry Instincts plus een geheel nieuw hoofdstuk dat zich een aantal jaar na FCI afspeelt.
Far Cry Instincts Evolution brengt dit nieuwe hoofdstuk weer naar de Xbox.
Kortom, echt compleet nieuwe games kun je het niet noemen, maar Ubisoft gaat bij het overzetten van games naar de next gen wel een stap verder dan concurrenten als EA en Activision, en dat kan ik alleen maar waarderen.
Edoch, een bezitter van Instincts krijgt 'seen it, done it'-momenten tijdens het spelen van Predator en is dus bij deze gewaarschuwd.

GAMESHOPS IN NEDERLAND

DIGIFAN
digital fantasy

DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871

Conker

KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP WWW.DIGIFAN.NL
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL



REVIEWS

SPORTERS

Het lijkt alweer jaren geleden, en de meeste sportfans zitten inmiddels midden in de wielerklassiekers of het oefenschema van het Nederlands elftal, maar toch wil ik even terugkomen op één aspect van Torino 2006. En dan bedoel ik niet de game, een buttonbasher die mijn zoon overigens 'vettedopeshit' vond, maar de Winterspelen zelf.
Wat mij voor de zoveelste keer weer is opgevallen, is dat schaatsers zulke prettige sporters zijn. Dit in tegenstelling tot de meeste voetballers (en voetbaltrainers) die vrijwel elke vraag van een interviewer als een belediging aan hun adres beschouwen.
Ook als ze verloren hebben, zijn schaatsers gewoon benaderbaar (uitzonderingen daargelaten) en van enig cynisme of arrogant gedrag is zelden of nooit sprake.
Van tennissers kan eigenlijk hetzelfde gezegd worden: heel benaderbaar, vaak humoristisch en oprecht. Hoewel oprecht..., dat geldt niet voor alle tennissers.
Zoals jullie wellicht weten, tennist mijn zoontje van negen op redelijk niveau en werkt dan ook heel wat toernooien af. Dat gaat vaak heel sportief en hij maakt zelfs vriendjes onder z'n tegenstanders tijdens die dagen op de baan.
Maar er zitten ook figuren bij, dat wil je niet weten. Valsspelers vooral, die met droge ogen een bal uit geven die een halve meter in is, aso's die vloeken en met hun racket smijten na een misgeslagen bal en eikeltjes die gaan huilen als ze begrijpen dat ze niet gaan winnen.
Afgelopen zomer maakte ik het 'mooiste' exemplaar mee. Twaalf jaar oud en de arrogantie droop eraf. Je zag het al toen ie verveeld aan kwam lopen met z'n haarbandje en tennistas waar je zelf drie keer in kon. 'Oh, moet ik tegen dat kleintje', hoorde je 'm denken.
Hij speelde nog vals ook maar het werd echt te erg toen hij een bal over het hek sloeg die niet meer te vinden was. Na mijn vergeefse speurwerk zei ik tegen mijn zoon en hem: "ik haal wel even een nieuwe bal bij de wedstrijdleiding." Waarop die snotneus antwoordde: "dat is goed, maar geen nieuwe, er moet wel even mee gespeeld zijn, anders raak ik uit m'n slag."
Gelukkig sloeg m'n zoon 'm in een half uurtje van de baan...
M'n 0 - 100 lijstje gaat deze keer over (on)sympathieke sporters.

0-10	FRANCESCO TOTTI
10-20	LLEYTON HEWITT
20-30	CLARENCE SEEDORF
30-40	RICHARD VIRENQUE
40-50	CHAD HEDRICK
50-60	RAYMOND VAN BARNEVELD
60-70	MARIANNE TIMMER
70-80	PIETER VAN DEN HOOGENBAND
80-90	ANNI FRIESINGER
90-100	RICHARD KRAJICEK

BOR'S TIPS

Heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de hulplijn van Bor, genaamd 1-Up.
1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten
bedragen € 0,65 per minuut.



SCORE **85**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	8

EA heeft zijn best gedaan om in een relatief korte tijd een fatsoenlijke game uit de grond te stampen die recht doet aan deze legendarische franchise. Fans van de film zullen het met me eens zijn dat het spel de moeite waard is. Azijnpissers daarentegen...



The Godfather

ZEG MAAR JA TEGEN DE MAFFIA

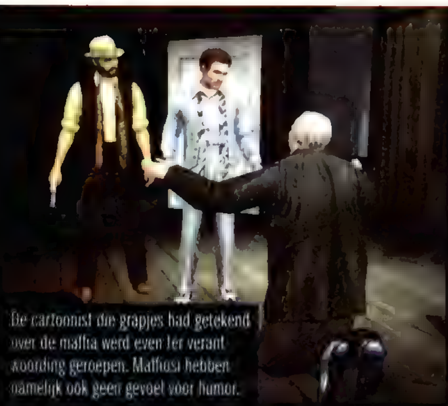
Een game gebaseerd op zo'n invloedrijke licentie moet toch haast wel uitdraaien op een grote teleurstelling? EA dacht van niet en investeerde tientallen miljoenen om te bewijzen dat zo'n project wél kan slagen.

Games en films gaan moeilijk samen. Zelfs nu de game-industrie groter is dan de filmindustrie is het gemiddelde budget waarmee een triple A film wordt geproduceerd vele malen groter dan wanneer het games betreft. Toch is er vooruitgang te bespeuren en toevalligerwijs zijn het juist filmgames die het voortouw nemen en laten zien dat de game-industrie ook met geld kan smijten. Ubisoft produceerde King Kong voor een kleine 35 miljoen en EA heeft ergens tussen de 50 en 100 miljoen geïnvesteerd in The Godfather.
Echter, zoals je kon zien aan King Kong zijn zulke bedragen allerminst een garantie voor succes. Sterker nog, we zien daar het Talpa effect waarbij de massa een duur project graag ziet falen om vervolgens met veel leedvermaak te verkondigen dat het allemaal al vanaf het begin gedoemd was om te mislukken.
Ik ben zelf ook gevoelig voor dat soort logica maar in 't geval van de Godfather maak ik een uitzondering. Dat komt omdat ik de films vaker heb gezien dan Osama Bin Laden de Koran heeft gelezen. Ik ken de films woord voor woord. Ik zie het als de basis van hoe een film moet zijn. Misschien wel hoe het leven moet zijn maar in ieder geval hoe een goede videogame verhaallijn hoort te zijn. En daar gaan we het nu over hebben.

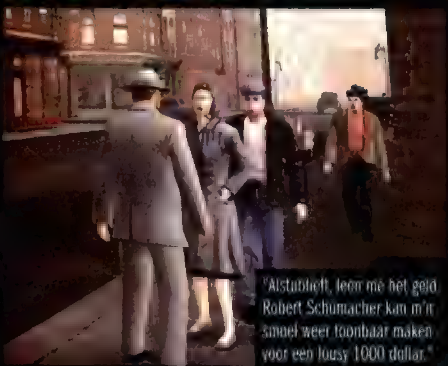
GEEN GEZEIK

Bovenstaande betekent ook dat ik in deze review niet ga lopen zeiken over elke kleine bug die ik in de game ben tegengekomen, want daar gaat het in dit geval niet om.
The Godfather is een gigantisch project dat qua ambitie niet onderdoet voor de gemiddelde GTA game al heeft Rockstar vele malen meer ervaring met een dergelijk project dan Electronic Arts. Maar laat het duidelijk zijn dat ik van The Godfather game in ieder geval één ding verwacht, en dat is

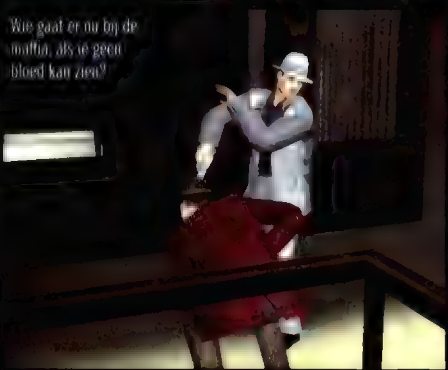

"Ik vergeet niet vaak een gezicht maar voor jou maak ik graag een uitzondering."



De cartoonist die grapjes had getekend over de maffia werd even ter verantwoording geroepen. Maffiosi hebben namelijk ook geen gevoel voor humor.



"Alstublieft, leen me het geld. Robert Schumacher kan m'n smoel weer toonbaar maken voor een lousy 1000 dollar."



Wie gaat er nu bij de maffia, als je geen bloed kan zien?

dat de game groots en meeslepend is. Het spel moet aanvoelen als de film. Het moet een beetje donker, grauw en grimey zijn want New York is misschien nu een van de veiligste steden op aarde, dat was het vroeger allerminst.

DE VIJF BUURTEN

New York bestaat in The Godfather uit vijf buurten: Little Italy, Midtown, Hell's Kitchen, Brooklyn en New Jersey. Elke buurt wordt bestuurd door een andere bende en er heerst een constante oorlog tussen al die buurten. Zelf behoor je tot de Corleone familie die hun thuisbasis heeft in Little Italy.

De Corleone's hebben het moeilijk. Net als in de film wordt de Don neergeschoten en komt de dagelijkse leiding in handen van Michael Corleone met alle gewelddadige gevolgen van dien. Temidden van al dit geweld probeer je een plekje voor jezelf te veroveren en carrière te maken binnen de familie.

Na een kleine week spelen heb ik nog steeds het idee dat het spel net is begonnen want ook al speel ik missie na missie, het verhaal blijft interessant. Het leuke is dat de belangrijke momenten in het verhaal herkenbaar zijn uit de films maar ook zie je deze momenten vanuit een ander perspectief. Er is bijvoorbeeld een missie waarbij je ongezien een paardenhoofd in het bed van Woltz moet leggen. Sommige filmliefhebbers zullen dat wansmakelijk vinden. Ik vind het vet!



AFPERSEN GEBLAZEN

De basis van het spel is de kaart van New York waarop je kunt zien wie de baas is in welke buurt. De sleutel tot de macht over een bepaalde buurt ligt bij de bedrijven in die buurt. Het is jouw taak om de bakker, de slager, de nachtclub, de kleermaker, de pub, het hotel en het illegale casino in handen te krijgen en dat is geen eenvoudige opdracht. Sommige bedrijven zijn beter beveiligd dan andere en je neemt een bedrijf niet zomaar over. Ik heb met molotov cocktails lopen gooien in een club terwijl de eigenaar geen kick gaf. Ik had hem half dood geslagen maar pas toen ik zijn favoriete serveerster een pak slaag gaf, ging hij overstag.

"IK WAS ZELF VERBAASD OVER HOEVEEL GEWELD IK BEREID WAS TOE TE PASSEN."



Ik was zelf verbaasd over hoeveel geweld ik bereid was toe te passen. En ook al lijken alle bakkers sprekend op elkaar en alle slagers en andere zakenmannen ook, toch voelt het anders om een pub in een vijandig gebied over te nemen dan dezelfde pub in je eigen buurt. Dat onderdeel van de game zit echt goed in elkaar.

AN RPG YOU CAN'T REFUSE

Maar naast dit strategische onderdeel is er natuurlijk ook de verplichte verhaallijn. Zonder al te veel te verklappen moet ik zeggen dat dit deel in mijn ogen het beste is uitgewerkt. Legendarische scènes passeren de revue en ook al had ik in het begin een klein beetje moeite met de digitale acteurs, dat ongemakkelijke gevoel was op een gegeven moment helemaal weg. Dat komt in de eerste plaats omdat je zoveel aan je personage kunt bouwen... het lijkt wel een RPG. Na elke level-upgrade krijg je een punt dat je kan toekennen aan zaken als snelheid, schieten, vechten, straatwijsheid en gezondheid. Naarmate je verder speelt, wordt je personage beter en kun je ook goed beveiligde bedrijven afpersen.

SIDE MISSIES

Naast het verhaal heb je side missies. Die bestaan uit het vermoorden van bepaalde gangsters. Meestal is er ook nog een soort voorwaarde waaraan je moet voldoen om extra cash te verdienen. Er wordt je bijvoorbeeld gevraagd om iemand dood te slaan of in brand te steken. Het hangt er een beetje vanaf wat hij gedaan heeft.

Als je het verhaal hebt uitgespeeld is het mogelijk om door te spelen en tot het einde der dagen buurten te veroveren en hit missies te doen. Maar de kans is groot dat je de game dan al lang onderin de kast hebt gedumpt. Dat die levensduur niet overdreven lang is, komt in de eerste plaats omdat er geen multiplayer mode is. Nu Liberty City Stories heeft laten zien hoe multiplayer dient te werken in een GTA omgeving, had ik toch wel verwacht dat EA dit principe zou toepassen op The Godfather. De realiteit is helaas anders. De druk was te groot om deze game zo snel mogelijk in de winkels te krijgen.

ELECTRONIC KUNST

Electronic Arts heeft echter zijn naam waargemaakt. The Godfather is in het beste geval bijna kunst en in het slechtste geval nog altijd een redelijk goede kruising tussen GTA en de game Mafia.

Wel moet gezegd worden dat deze game beide titels niet voorbij weet te streven. Dat is ergens toch wel jammer want EA had hier een uitgelezen mogelijkheid om een nieuwe GTA-achtige franchise op te starten.

De game is verder groots opgezet en de details zijn goed uitgewerkt. Het vechten is bruut en de shoot-outs zijn oké, al werd ik heel soms kapot geschoten omdat de camera een onoverzichtelijke situatie creëerde.

Over het algemeen heb ik genoten van deze game en vind ik het fijn dit spel te kunnen waarderen met een goed cijfer. Ik moet daar wel meteen bij zeggen dat ik echt een hele grote Godfather fan ben en ik weet bijna zeker dat gewone gamers het spel iets minder interessant zullen vinden. Als je tot die categorie behoort, trek dan tien punten van het cijfer af, koop vervolgens de Godfather DVD boxset en ga je schamen.

En dan zeggen we hier dat het respect voor de politie de laatste tijd afneemt.





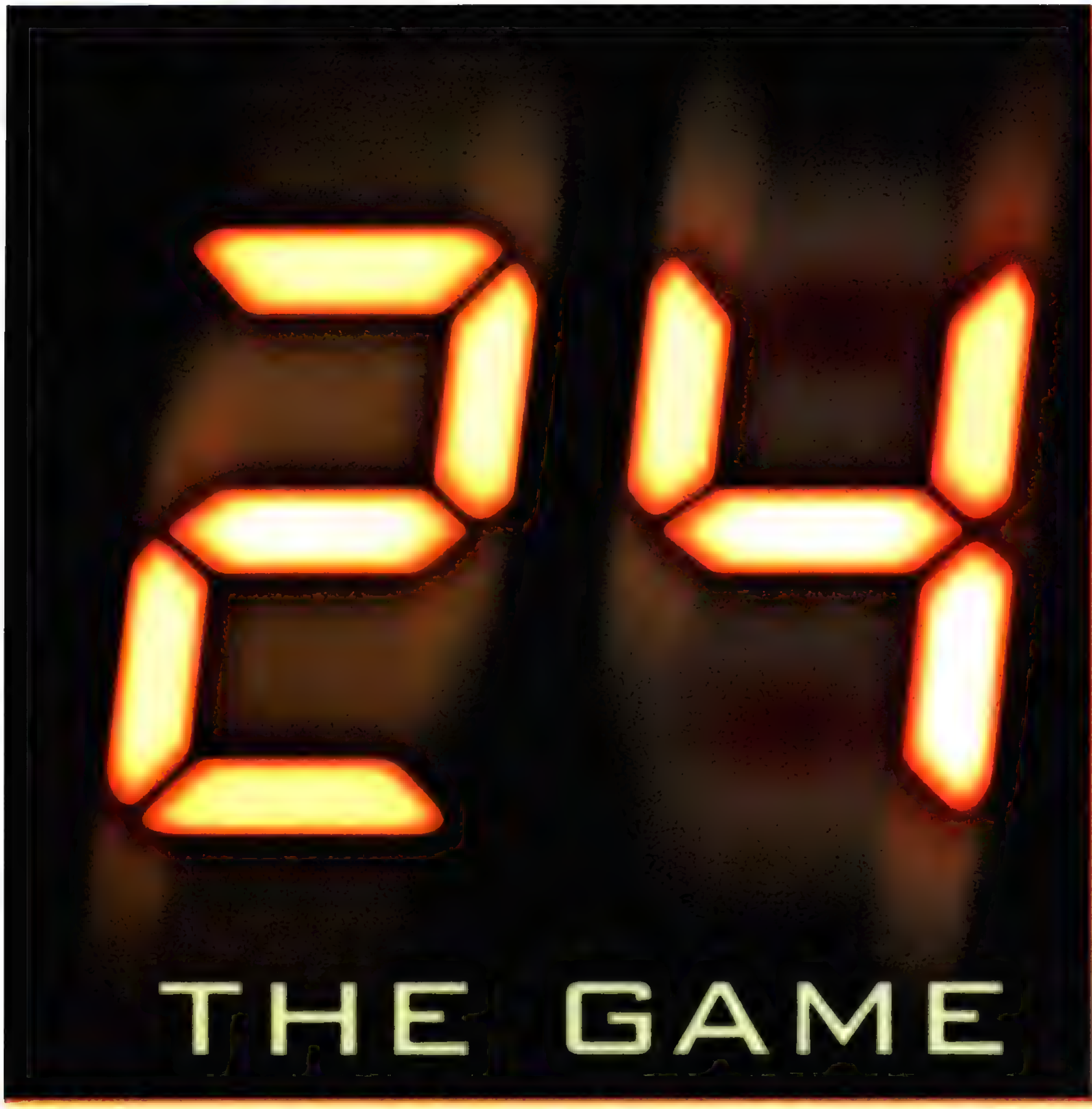
"Ik zou zeggen: plankgas! Hahahaha!"

ELECTRONIC ARTS • TEL. 020-6583[illegible] • WWW.GODFATHERGAME.COM

SCORE **70**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	6	7

24: The Game weet slechts ten dele zijn voorbeeld te benaderen. De game doet meer dan ik had verwacht maar mist de spanning en intensiteit van de TV-serie.







SFEERVOL AFTREKSELTJE

Een van de aller populairste TV-series van dit moment, krijgt zijn eigen game. Weet ook 24: The Game de nagelbijtende spanning van Jack Bauer's avonturen op te wekken?

Hoe moeilijk is het om van een TV-serie als 24 een game te maken? Erg moeilijk want een game is totaal iets anders dan een serie. Echter, een ding moet ik de makers nageven; ze hebben echt heel veel moeite gestoken in het authentiek namaken en het creëren van de vibe van deze populaire serie over CTU agent Jack Bauer. De koppen, de stemmen (van echte acteurs), het digitale 24 klokje, de muziek, het wisselen van camerastandpunten... het zit er allemaal in. Ster van de show is en blijft Jack en je ziet duidelijk dat veel tijd in zijn personage is gaan zitten. Hij beweegt goed en lekker snel, en al blijven animaties van levensechte mensen er toch altijd een tikje raar uitzien, de virtuele Jack komt een



Ook een held heeft weleens jeuk aan z'n reet...

DE GOK VAN KIEFER

Volgens insiders schrok hoofdrolspeler Kiefer Sutherland zo erg van zijn digitale neus dat hij onmiddellijk eiste dat deze in de game ingekort werd, hetgeen de developer na enig aandringen ook deed.

Het frappante is echter dat die eerste digitale versie een exacte kopie van zijn gezicht was. Dat zal voor onze Kiefer dus elke morgen schrikken geblazen zijn in de badkamer.

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW





HET BESTE SEIZOEN UIT DE SERIE?

Seizoen 1 heeft de meest indruk op me gemaakt en vond ik echt waanzinnig. Naar het einde toe werd het alleen ongelooflwaardig.
Seizoen 2 begon goed maar werd al snel minder, seizoen 3 was echter over de hele linie weer ijzersterk.
Het derde deel is dan ook mijn favoriet tot nu toe...

Het is raar maar waar, maar de serie wordt per deel steeds sterker en dus is deel 4 mijn nummero uno. Vooral die gestresste vice-president en het feit dat Marwan steeds weet te ontsnappen vind ik fantastisch.



Twee dagen later begreep Jack nog steeds niet waarom hij maar geen lift kreeg.

heel eind. Zelfs de ringtones van de telefoons kloppen en ook Jack's herkenbare gebrul ("Stop! CTU!") kun je zelf uitvoeren door op een bepaalde knop te drukken. Kijk, dat zijn fijne details.

GENERIEKE BADDIES

De gameplay valt grotendeels in de categorie third-person shooter. Nu is Bauer geen Rambo, maar meer dan je lief is zul je ook in 24: The Game weer die grauwe gangen in rennen waar je legers generieke, gekloonde baddies over de kling jaagt. Het richtsysteem werkt als een tiet, misschien wel té goed want



Keifer Sutherland vond z'n neus te groot maar die patterige porum was geen probleem?

je schiet je vijanden wel erg makkelijk lek. Je kunt weliswaar gebruik maken van de omgevingen om dekking te zoeken en vanuit die positie om-het-hoekje schieten, maar het is niet nodig. Rechtdoor rennen en iedereen afknallen werkt vaak net zo goed. En anders schiet je op een van de tig propaanbuizen die overal rondslingeren voor een leuk explosietje.
De spanning is zonder meer aanwezig, mede dankzij de deadlines aan het eind van de uren. Zo dien je te voorkomen dat Kim ontvoerd wordt of dat een bom afgaat.
Toch bereikt de gameplay nergens echt een hoog niveau. De wapens klinken mat, de A.I. van de tegenpartij is ondermaats, de shootouts inwisselbaar en de voertuigonderdelen dertien in een dozijn.

MINIGAMES

Naast knallen, sluipen, rennen en nog veel meer schieten, kent de game leuke minigames en afwijkende spelonderdelen. Zo moet je bommen onschadelijk maken, zijn er (arcade) achtervolgingen, dien je snipers te spotten en bevat het spel de bekende ondervragingsonderdelen die zo kenmerkend zijn voor de serie. Met name laatstgenoemde onderdeel is echt heel goed uitgewerkt met sterke dialogen en zetten de juiste sfeer neer. Jammer dat die onderdelen niet vaker in het spel voorkomen...

24 X WIST JE DAT:

1. Sutherland al bij heeft getekend tot en met seizoen acht.
2. Wij denken dat de serie minstens tot seizoen tien doorgaat.
3. Er ook sprake is van een film.
4. Uwe Boll daar NIET aan mag komen.
5. Er zich net als in de TV-serie aan het eind van elke vier uur een grote gebeurtenis afspeelt.
6. Je de game misschien niet zal diggen, maar dat er in ieder geval geen irritante reclames tussen zitten.
7. Het geen 24 uur maar ongeveer de helft duurt om 24: The Game uit te spelen. Of je moet mad slecht kunnen gamen.
8. Jan ook tegen zijn vrouw typische Bauer-achtige opmerkingen bezigt. Denk aan zinsneden als "Send it to my screen, now!", "Let me do this!" en "I know what I am doing".
9. J.J. & Boris de CTU-ringtone op hun mobiel hebben.
10. Die ringtone ook volop in de game wordt gebruikt en dat beide heren daar dus helemaal gek van worden.
11. Nina tot zeven afleveringen voor het einde van Seizoen 1 niet wist dat zij 'de uiteindelijke Mol' zou zijn.
12. Het einde van Seizoen 1 best wel nep is.
13. De game een van onze dromen laat uitkomen: 'spelen met Kim Bauer'.
14. Er nog steeds gefluisterd wordt dat er een PSP-versie komt.
15. Wij dan toch liever de complete TV-serie op de UMD hebben staan.
16. Toen men begon met de game, men net met het schrijven van deel 3 bezig was.
17. Dat dus betekent dat alle verhalen over dat er in deel 4 van de TV-serie links met de game zouden worden gemaakt dus bullshit zijn.
18. Sutherland de bad guy speelde in de film Phone Booth.
19. J.J. het steevast heeft over Kiefer Sunderland in plaats van Sutherland. Wij vinden dit voor een self proclaimed 24 fan erg "zunderling".
20. Sony zogenaamde 'line bouncers' gebruikte om de dialogen goed te krijgen.
21. Line bouncers geen uitsmijters zijn bij een line dance party, maar personen waar een acteur bij het opnemen van zijn teksten tegenaan kan lullen.
22. Jack Bauer 17.862.877 keer per serie bijna dood gaat maar steeds weer net niet.
23. We dit aardig ongeloofwaardig beginnen te vinden.
24. Er werkelijk waar een website was die durfde te vragen waar Sony de inspiratie voor 24: The Game vandaan haalde.

"24 SCHIET Z'N DOEL VOORBIJ"

Als Sony aankondigt dat men werkt aan een exclusieve game van mijn favoriete TV-serie, dan mag ik daar, vind ik, best bepaalde verwachtingen van hebben. 24 is niet zomaar een TV-serietje; voor mij is het de reinste magie. Zelden heb ik een serie met zo'n ijzersterke verhaallijn gezien. Je weet nooit hoe het volgende uur zal verlopen, en dat gevoel wil ik ook in het spel hebben.
Dat dit niet makkelijk zou worden, wist ik van te voren. Een game koop je om te spelen en op een interactieve film zit niemand te wachten. Maar toch vind ik dat de nadruk in 24: The Game wel heel erg op de (knal)actie ligt. Bovendien is die actie ook niet echt hoogstaand uitgewerkt.
Begrijp me niet verkeerd, 24: The Game is als actiespel prima te pruimen maar als fan van de serie word je wel ietwat op het verkeerde been gezet.
Te hoog verwachtingspatroon dus? Misschien, maar mij was 24: The Game beloofd en niet een schietspel met Kiefer Sutherland in de hoofdrol.

CAMBRIDGE STUDIO • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL. 035-6250770 • WWW.24GAMES.COM/24

DRIVER PARALLEL LINES

SCORE **79** | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7

Driver Parallel Lines is letterlijk een moeilijk geval. Het spel oogt fantastisch en zit boordevol toffe missies maar de moeilijkheidsgraad ligt door foute beslissingen van Reflections erg hoog, misschien wel te hoog.



DRIVER PARALLEL LINES

EEN MOEILIJK GEVAL

Eigenlijk hadden we de serie opgegeven na de narigheid met DRIV3R. Met name Boris wordt er 's nachts nog gillend wakker van. Maar een goed te verteren preview versie van Parallel Lines maakte ons toch weer nieuwsgierig...

Driver Parallel Lines (DPL) is een zeer belangrijke game voor zowel ontwikkelaar Reflections als uitgever Atari. Laatstgenoemde heeft een slecht jaar achter de rug en kan wel een kaskraker gebruiken en Reflections moet de ooit zo beruchte Driver-serie in leven zien te houden.
De start van DPL was in ieder geval veelbelovend. De Britten hadden wijselijk besloten om zich in de nieuwe Driver te focussen op datgene waar men sterk in was: racen en scheuren door drukke straatjes. Bovendien zette men de neppe held Tanner uit DRIV3R rücksichtslos bij het grof vuil.

HORK

Ditmaal kruip je in de (te) strakke seventiesbroek van 'The Kid', een hork met een fout matje en te lange bakkebaarden. Hij vertrekt in 1978 van het platteland om het in New York helemaal te gaan maken. Wat geen makkelijke opgave is aangezien hij helemaal geen hol kan, behalve een beetje in auto's scheuren. Dit schrijnend gebrek aan talent zorgt er voor dat hij zijn dagen vult met in bed liggen, bagels eten en achter de chicks aan zitten (wat volgens mij geen slecht bestaan is).
Op een dag stelt zijn maat Ray hem echter voor aan Slink, een gladde pooier die een chauffeur zoekt die hard kan rijden en geen vragen stelt. De ontmoeting lijkt het begin van een succesvolle carrière binnen de georganiseerde misdaad...

NEDERLANDSE MUZIEK IN DPL

Mocht je rondcruisen in je Viper en je denkt opeens, 'he, die muziek ken ik', dan kan dat kloppen. De Amsterdamse band zZz zit namelijk met hun track 'O.F.G.' in het spel. Het nummer is de openingstrack van het debuutalbum 'The sound of zZz', dat vorig jaar verscheen.
Of dit uitstapje absolute wereldfaam zal brengen, weten we niet; feit is wel dat zZz kan meeprofiteren van de promotie rondom DPL. Er staan namelijk een biografie, foto's en een link naar de zZz-website op de 'Driver Parallel Lines' website.

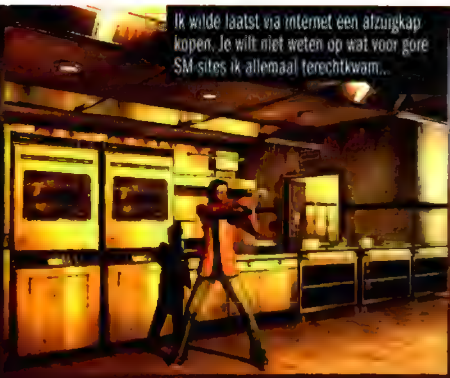


Die heeft lak aan z'n lak.

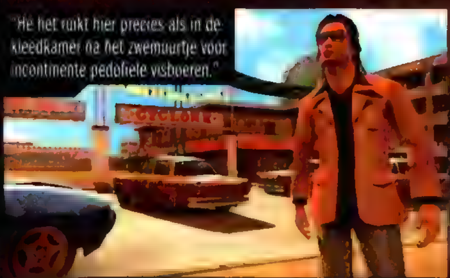
LEKKER DRUK

Of ik DPL een GTA-kloon vind, zal ik je straks vertellen maar de eerste uren toen ik lekker vrij door de straten van New York cruiste, brachten me helemaal

GENRE: ACTION • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



Ik wilde laatst via internet een afzuigkap kopen. Je wilt niet weten op wat voor gore SM-sites ik allemaal terechtkwam...



"He het ruikt hier precies als in de kleedkamer na het zwemuurtje voor incontinente pedofiele visboeren."

terug in de vibe van GTA: San Andreas.
Waar die game LA tot leven liet komen, doet DPL dat met New York. De stad bruist en is voor iemand die in The Big Apple is geweest heel herkenbaar. Bovendien is het er stukken drukker dan in DRIV3R, waar het steevast autoloze zondag leek. Vooral tijdens spitsuur (DPL heeft een fraai dag- en nachtritme) wemelt het er van de wagens.
Wel moet ik zeggen dat er in GTA: SA meer gebeurde op de stoep maar goed, dat is een kleinigheid. Je hoeft in DPL ook niet al te veel uit de auto.

RACEN

Eigenlijk kan je bij de gameplay ook wel weer over 'jatten' of 'kopiëren' gaan praten, maar daar ik wil bij deze mee ophouden. De free roaming race/actie game die GTA (of Driver) ooit op de kaart zette is zo langzamerhand gewoon een losstaand genre. En bij shooters spreek je ook niet meer over 'gejat van Doom of Wolfenstein'. Reflections maakt gewoon een spel binnen dit genre en doet dat qua uiterlijk, sfeer en opbouw van de missies sterk.
De structuur in DPL kun je perfect vergelijken met GTA: San Andreas of Vice City, met dit verschil dat het zwaartepunt in DPL een stuk meer bij het racen ligt.

MISSIES

Overal in de stad kun je missies uitvoeren. Gele missies zijn de hoofdmissies die de verhaallijn vormen, rode stippen zijn random missies die je kunt uitvoeren als je wilt. Je kunt de missies ook van te voren bekijken zodat je dát kunt kiezen wat je aanstaat.
De gele missies bestaan vooral uit het scheuren van punt a naar punt b, daar iets ophalen en dan weer terug.
Je kunt schieten en soms moet je dat ook, maar doorgaans valt het gebruik van wapens af te raden omdat de cops er extreem fel op reageren en bij vuurgevechten meestal de helikopter inschakelen. En dat wil je niet.

GELUK

Reflections heeft altijd bekend gestaan als een [illegible] die lastige games maakt. De eerste [illegible] [illegible] games maar de moet het wel zo zijn dat de moeilijkheid veroorzaakt wordt door een steile leercurve (oftewel slechts door heel veel oefenen slaag je) en niet omdat de 'omgeving' niet meewerkt (want dan kun je oefenen wat je wilt, het helpt niks omdat de factor geluk nu doorslaggevend is).
Helaas moet ik verkondigen dat het laatste bij DPL het geval is. Ik zal dat verduidelijken aan de hand van drie voorbeelden.

NEP

Voorbeeld 1: Je moet met een takelwagen drie sportwagens oppikken. Helaas zijn die wagens van gangsters en die zitten vervolgens dus achter je aan. Fair lijkt me. Echter, ze hebben een soort voelspriet voor wat jij gaat doen. Draai jij opeens om, om ze te rammen en uit te schakelen, draaien zij in een onnatuurlijke splitsecond met je mee. Hierdoor krijg je nauwelijks kansen om ze te lossen. Of je moet ze eerst kapot rammen zonder de sportwagen op de takel (na de eerste poging weet je wie wat doet) en daarna pas gaan rijden. Maar dat is nep.
Voorbeeld 2: Jij en drie opponenten krijgen de vraag om Rosalita, de chick van een gangster op te halen en naar de boss te brengen. Een wedstrijd racen dus. Helaas zien de CPU's dat niet zo. Een deel van de wagens heeft overduidelijk van de programmeur de taak gekregen om jou van de weg te rammen. Al ga je een totaal verkeerde (lees tragere) kant op, hij volgt je en ramt/beschiet je. Ik ben zelfs stil gaan staan, omdat je zou zeggen dat ie dan weg zou speren (hij wil toch als eerste aankomen?) maar nee hoor; één CPU moet duidelijk als eerste aankomen, de rest moet jou aanpakken. En dus stond die gast een minuut lang tegen mijn stilstaande wagen aan te rossen...
Voorbeeld 3: Je moet een gevangeniswagen stoppen en overnemen. Deze wagen wordt bewaakt door twee coppers. Deze agenten zijn een absolute pain in the ass en schieten je helemaal lek... als je ze

"DRIVER PARALLEL LINES IS ALS EEN LEKKER WIJF MET EEN KUTKARAKTER."

niet sloopt. Echter, dat is extreem lastig, omdat ze ten eerste precies weten wanneer jij draait (de voelspriet) en ten tweede omdat je niet mag stoppen om ze uit te schakelen, want dan rijdt de gevangenistruck te ver weg en is het einde missie.
De afloop van veel missies heeft daardoor niks met kunde te maken. Het is steevast net zo lang proberen tot het lukt. Komt nog eens bij dat de coppers op elk wissewasje reageren en ze (door de voelspriet) heel lastig uit te schakelen zijn, óf je moet een steegje in gaan want dan zijn ze je opeens kwijt (suf!!!).



Zeker weten; die gast deed mee aan Idols!



Blik op de weg.



Ook verloopt de actie retesnel en is het kaartje ietwat klein, zodat je nog wel eens een afslag mist. En dat wil je niet, als je weet dat je missies soms tig keer moet overdoen.

FLOP?

Is DPL dus weer een flop? Nee, dat kan ik niet zeggen. DPL is als een lekker wijf met een kutkarakter. Sommige mensen zijn zo handig en zo vasthoudend (of zo vergevend) dat ze het kutkarakter kunnen ombuigen tot een lastig karakter. En let wel, DPL is echt een lekker wijf. En ook ik had al die ellende voor haar over. Ik ging door, af en toe een controller door de kamer slingerend.
Heb jij ook zo'n karakter dan kan ik je dit spel zonder problemen aanraden. Zo niet, neem dan GTA: SA of The Godfather, die zijn beter te behappen.



Als Erwin Krol toegeeft dat ie een pyromaan is, is hij dan een brand-weerman?

REFLECTIONS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

SCORE **90** | GRAPHICS **9** | REPLAY **9** | GAMEPLAY **9**

Ik heb nagenoeg geen minpunten kunnen ontdekken aan deze tweede Middel-Aarde veldslag. Een zeer verfijnde herhalingsoefening die het origineel op alle fronten overtreft.



Iets meer dan een jaar na het origineel laat EA ons opnieuw het strijdgewoel van Middle-Earth betreden. Maar wie zegt dat we hier niet te maken hebben met een verkapte add-on? Nou, ik dus, bij deze!

Ik hou ervan als spellen meteen al vanaf de eerste seconden kloppen. Als het spreekwoordelijke kwartje onmiddellijk valt. Als ik direct 'in de game zit'. Dat had ik dus met Battle for Middle-Earth II. Het laadbalkje is mooi vormgegeven met behulp van Elfen runen en in plaats van een zandlopertje draait een tuimelende, gouden ring rondjes. Het startscherm/menu is voorts verfraaid met twee reusachtige standbeelden; het zijn de argonauten die met hun enorme handen een stopgebaar maken. De Hobbits varen er met hun bootjes nederig langs, terwijl de herkenbare filmmuziek aanzwelt. Als LotR fan kon ik maar een ding denken: "ik ben weer thuis".

DE DIEPTE IN

In het januarinummer heb ik in mijn preview uiteen gezet dat EA in grove lijnen twee dingen met de opvolger van BfME wilde bereiken. Voor diegenen die dat gemist hebben volgt hier een korte opfriscursus. BfME II duikt deze keer de diepte in door het uitbouwen van je eigen basis en het ontwerpen van unieke helden een belangrijke rol te laten spelen. Daarnaast worden de spelvarianten in multiplayer in ruime mate aangevuld waarbij het speltype The War of the Ring speciale vermelding verdient.

De basis gameplay is nog steeds hetzelfde; een RTS speler zal dan ook weinig moeite hebben met de structuur van het spel. Bouw een basis, train legers, zorg voor resources, upgrade je basis, balanceer je units, kwijl nadat je de graphics hebt gezien, veeg je mond af en speel vrolijk verder met een gelukzalige grijns om je smoelwerk.

NOORDELIJK

Groot verschil met het vorige spel is de verandering van setting. Terwijl het reisgezelschap zich in het zuiden van Middle-Earth probeert staande te houden, volgen wij de schermutselingen in de noordelijke gebieden. Gebieden die niet in de films te zien zijn maar wel in Tolkien's boeken genoemd worden.



HI HA HUGO

[illegible]

ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL



JAN



Z'n lievelingsontbijt was geroosterde trol en een beschuitje met gestampte boogschutters.



De ontwerpers van het schip hadden er geen rekening mee gehouden dat op een kwade dag Erica Terpstra aan boord zou stappen.

Daarnaast worden ook andere bekende gebieden aangedaan die bekend zijn uit de Tolkien literatuur zoals The Misty Mountains, Mirkwood, Dol Guldur, Rivendell en The Shire.
Hoe dan ook, in al deze gebieden draait het voor een groot deel om drie splinternieuwe (!) speelbare rassen: elves, dwarves en goblins. Ieder ras heeft plussen en minnen en alledrie verdienen ze om gespeeld te worden, al zeg ik er meteen bij dat ik een lichte voorkeur heb voor de slijmerige goblins. Minpunt van de goblins: ze leggen makkelijk het loodje, de basistroepen zijn echt kanonnenvoer. Hun grote voordeel is dan weer dat ze lekker snel zijn, erg goedkoop zijn om te produceren en dat je ze in grote groepen tegelijk richting de vijand kunt sturen (dat oogt ronduit fenomenaal).
Ziedaar meteen een andere welkome vernieuwing: EA is een stuk toeschietelijker geweest op het gebied van maximale unit capaciteit. Meer dan voorheen mag je je scherm vullen met zwermen legers. De orcs en dwergen buitelen over elkaar heen, en dat niet alleen bij de filmische sleutelgevechten.



(Bijschrift via Powerweb)

Door: **King2** "Govdver, zijn de buren ook in Zwitserland!"



(Bijschrift via Powerweb)

Door: **pp7** "Wie wil mijn bolletje slikken?"

HELDHAFTIG

Aanvankelijk had ik zo mijn bedenkingen over de Create-A-Hero feature in BfME II. De zoveelste Sims/Tiger Woods gimmick waarbij je deze keer Aragorn of Gandalf look-a-likes in allerhande outfitjes kunt steken.
Maar het gaat veel verder dan looks. Je kunt om te beginnen kiezen uit elves, dwarves, orcs, uruk-hai, mensen, wizards en trolls. Daarnaast zijn er zes klassen en per klasse weer twee subklassen. Verder kun je wapens, kleding, harnas, schild, laarzen en ga zo maar door kiezen. Afhankelijk van de klasse kun je verschillende powers meegeven aan je alter ego, naast de basic skills van snelheid, kracht en uithoudingsvermogen.
Iedere heldenunit bestaat uit zestig statische gegevens en afhankelijk van je speelstijl, wapenkeuze en speciale powers level je je avatar up. Dit is heel cool gedaan, vooral in multiplayer omdat iedereen met unieke helden komt aanzetten. Jouw held goed en gebalanceerd uitbouwen is een belangrijke troef tijdens de battles.



(Bijschrift via Powerweb)

Door: **Brammert** "Oke jongens, eerst maar even handjes schudden, dan kan de wedstrijd beginnen".



IN DE BAN VAN DE 360?

BfME II zal niet de laatste Tolkien game worden van EA. De softwarereus brengt dit spel namelijk deze zomer naar de Xbox 360.
Ik ben met name benieuwd hoe ze de RTS gameplay vertalen naar Mircrosoft's spelcomputer, en hoe de besturing uitpakt met de controller.
Grafisch zal 't wel goed uitkomen, maar inhoudelijk ben ik erg benieuwd hoe EA dit gaat oplossen.

MIDDLEPLAYER

De singleplayer campagnes zijn om te zoenen, vooral omdat je uitgebreider dan ooit je basis uit mag bouwen. Ieder hoekstuk kent wel een upgrade in de vorm van dikkere kantelen, uitkijktorens, katapulten of geschutskoepels.
Het uitbouwen van je basis komt nog beter tot zijn recht tijdens de multiplayer skirmish modes, waarbij je zelf het ritme dicteert. Je kunt bijvoorbeeld met andere spelers afspreken om pas na dertig minuten aan te vallen. Zo speel ik vaak RTS games over het internet of via een LAN met vrienden, en met BfME II deed ik het weer. Ik kreeg hierdoor echt een band met mijn ondoordringbare vesting. Hoewel, ondoordringbaar? Tegen een vuurspuwende draak, een balrog of een zeer krachtige magiër is zelfs de dikste vestingmuur niet bestand.
Naast de toffe skirmish potjes, was ik meteen verslaafd aan de War of the Ring mode waarin je naar goed Risk gebruik langzaam via een enorme landkaart landje voor landje tracht te veroveren. De tegenpartij zal hetzelfde proberen en in grensgebieden volgen heftige battles die je of in real-time speelt, net als in een skirmish potje, of waarvan je de uitkomst automatisch door de computer laat genereren.
Het is een tof speltype dat je ongemerkt uren aan je monitor kluistert. Op alle fronten is BfME II niet alleen meer, maar ook 'beter' en 'leuker'.



(Bijschrift via Powerweb)

Door: **Brammert** "Nu! Bij aankoop van elke meter kliklaminaat een LotR-actiefiguur cadeau!"

GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1 - 6 • VERWACHT: OUT NOW

PUZZELGAMES V

HAUSSE AAN BREINBREKERS VERWACHT IN 2006

JEROEN/JURJEN/STEVEN/NIELS

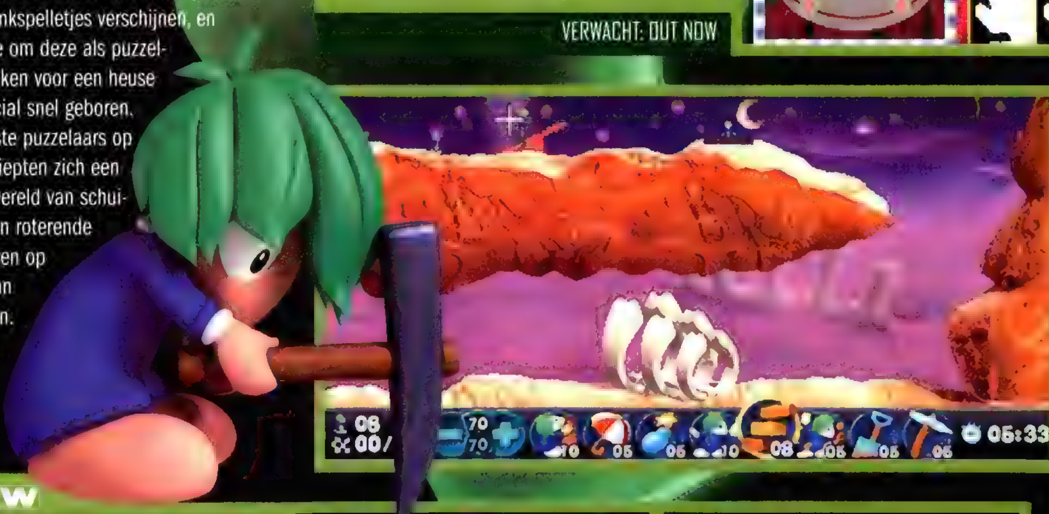
Misschien was het tijdens het spelen van Tetris, misschien bij Boulderdash of wellicht is het je onlangs nog overkomen met Meteos op de DS of Lumines op de PSP: de meesten van jullie zullen - net als wij - weleens geestelijk zijn gegijzeld door een oersimpel ogend puzzelspelletje. Jij kent dat gevoel toch ook? Dat je de TV, thuisconsoles en internet even een paar weken laat voor wat ze zijn, gewoon om elke pauze, elk gestolen uurtje met blokjes te schuiven of met balletjes te goochelen. Als een dergelijke hersenkraker je eenmaal heeft betoverd dan kom je er maar moeilijk van los, zo leert de ervaring. Het opgaan in zo'n abstracte puzzelwereld biedt een speciale vorm van vermaak, iets wat je hoofd vult en leegmaakt tegelijk, en waarmee je vaak nog in je slaap verder gaat.
De komende maanden zullen er een hoop interessante nieuwe denkspelletjes verschijnen, en dus was het idee om deze als puzzelstukjes te gebruiken voor een heuse breinbreker-special snel geboren. De vier fanatiekste puzzelaars op de redactie verdiepten zich een maandje in de wereld van schuivende panelen en roterende getallen en leveren op deze pagina's hun puzzelstukjes aan.

REVIEW
DS
BUST-A-MOVE 70 SCORE

Als je nog nooit Bust-A-Move hebt gespeeld, zou deze DS-versie je wel eens stevig bij je kladden kunnen grijpen. Het is naast Tetris en Panel de Pon een van die tijdloze puzzelspelletjes die je maandenlang kunt opnemen in je dagelijkse to do list, helemaal als er een lotgenoot in je omgeving rondwaart die net als jij voor de slimste tricks en hoogste scores gaat.
Veel nieuws voegt deze DS versie echter niet toe. Naast de katapult-achtige touch-screen bediening is de draadloze multiplayer wellicht de enige rechtvaardiging voor deze zoveelste release van hetzelfde ballenspel.

VERWACHT: OUT NOW



REVIEW
PSP
LEMMINGS 70 SCORE

Iedere gamer kent Lemmings natuurlijk; die kleine groenharige beestjes die niets liever doen dan hun neus achterna lopen tot een dodelijke val in het ravijn aan toe. Natuurlijk is dit heel zielig en het is dan ook aan jou om de Lemmings naar een ander eindstation te begeleiden.
Dit doe je door de beestjes van verschillende taken te voorzien, zodat ze obstakels kunnen omzeilen. Zo kun je Lemmings bruggen laten bouwen, tunnels laten graven... alles om ervoor te zorgen dat de Lemmings niet in die afgrond lazeren waar ze naar onderweg zijn.
Naarmate je verder komt, worden de omgevingen waarin de Lemmings worden losgelaten steeds complexer en dien je steeds meer Lemmings van een wisse dood te redden om aan je opdracht te voldoen.

VERWACHT: OUT NOW

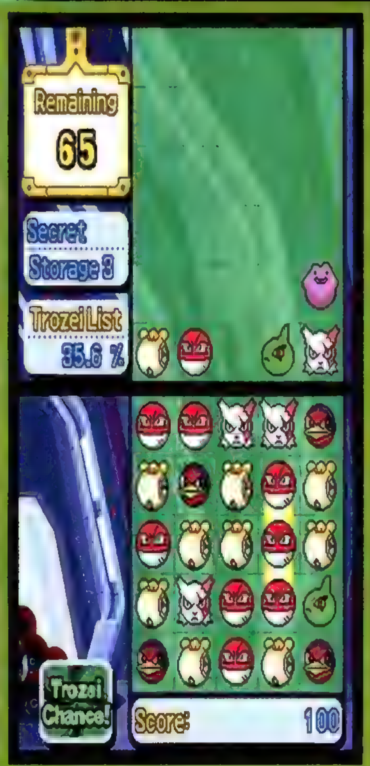



REVIEW
DS
POKÉMON LINK 82 SCORE

Pokémon Link lijkt het zoveelste Tetris-achtige puzzelspelletje... en eigenlijk is het dat ook. Het concept is echter ijzersterk en de uitvoering neigt naar perfectie. Dus hoe graag we dit Yoshi's Cookie-achtige Pokémelksel ook zouden willen afzeiken; de game is hier te goed voor. Het idee is simpel: verschuif de tegeltjes om een rijtje van vier gelijke Pokémon te maken, zodat deze verdwijnen. De crux is dat je meteen daarna ook rijtjes van respectievelijk drie en twee tegels kunt laten verdwijnen, zodat je met een beetje handigheid het hele speelveld leegmaakt in één lange kettingreactie.
Met een strakke, fraaie vormgeving, complete afwerking, een toffe multiplayer (één Game Card voor twee spelers), leuke filmpjes en de mogelijkheid om 380 Pokémon vrij te puzzelen, is dit geen miskoop.

VERWACHT: 28 APRIL





ERVELEN NOOIT

PUZZEL 1

IVDOE GAMSE?

Tien titels van videogames, alleen zijn de letters een beetje door elkaar gehusseld. Zie jij welke het zijn?

STRITE
KITABO
STROGURINAM
LEITE
HEMENUS
RAAROWEIW
DAMESTONGENUR
BROVINBIB
SLAAVTACIEN
FLUCTYOALD

PREVIEW



PSP

PQ: PRACTICAL INTELLIGENCE QUOTIENT

Net als Nintendo met zijn Brain Games, duikt ook Sony het IQ-[illegible] in. Met PQ: Practical Intelligence Quotient dien je puzzels op te lossen in een driedimensionale omgeving waarin je [illegible] omzeilen.

Het zal heel wat denkwerk vergen, zoveel is zeker. Of het ook echt leuk wordt, is op dit moment nog maar de vraag.

VERWACHT: APRIL



DE IDEALE PLEK OM TE PUZZELEN?

Bij puzzelspellen moet je natuurlijk geconcentreerd te werk gaan. In het begin kan iedereen nog [illegible] hoofd erbij houden. Zeker wanneer de snelheid van de game begint toe te nemen.

Maar wat is dan de ideale plek om de ultieme prestatie te leveren? Waar kun je je zonder gestoord te worden optimaal concentreren?

Op de pot met de deur op slot, natuurlijk. Niet tijdens het kakken hoor. Gewoon met de br[illegible] omhoog en de bril naar beneden.

PUZZEL 2

EEN KRAS OP DE LAGUNA

Er zit een lelijke kras op de auto van Ed. Volgens Ed is Boris, Jan of Niels de schuldige. Dankzij zijn door duizenden smoesjes gescherpte geest doorziet Ed meteen dat twee van hen liegen en één van hen de waarheid spreekt. Wie van de drie heeft het, op basis van het feit dat er slechts één de waarheid spreekt, in ieder geval niet gedaan?

Boris: Ik was het niet.
Jan: Niels heeft het gedaan.
Niels: Boris heeft het gedaan.



XBOX LIVE ARCADE VOOR PUZZELAARS

Op Xbox Live Arcade zijn genoeg leuke games te vinden. Zo ook een paar alleraardigste puzzelspellen; we hebben ze even voor je op een rijtje gezet.

ASTRO POP



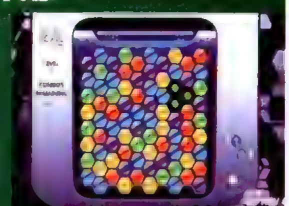
Het lijkt op een shooter maar dat is het niet. Het is zaak dat je bokken van dezelfde kleur combineert zodat je ze kan opblazen.
Doe het zo rap en efficiënt mogelijk en de score zal razendsnel oplopen.

BEJEWELED 2



Misschien ken je het spelletje Zoo Keeper. In feite is dit Zoo Keeper maar in plaats van dierenkopjes moet je nu gekleurde kristallen rangschikken. Maak rijen van drie en de edelstenen zullen in het niets verdwijnen. De tijd vliegt voorbij wanneer je er eenmaal aan begonnen bent.

HEXIC HD

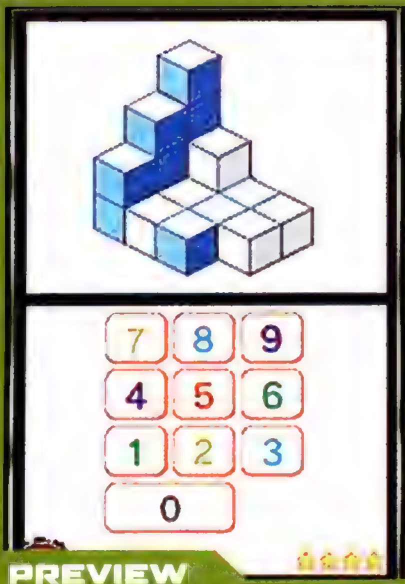


De bedenker van Tetris heeft een nieuw spelletje bedacht, Hexic genaamd. Het is simpel, en juist in die simpelheid schuilt de moeilijkheid en de aantrekkingskracht.
Je dient groepen zeshoeken zo te draaien dat je clusters van dezelfde kleur maakt om ze te laten verdwijnen. Zo valt alles omlaag en kun je weer verder puzzelen.
Hoe meer clusters je maakt en hoe beter je de zeshoeken draait, hoe meer clusters je kunt laten verdwijnen en hoe hoger de score oploopt.

ZUMA



Het is niet de eerste keer dat we constateren dat de meest simplistische puzzelaars het leukst zijn om te spelen. Zuma is daar een goed voorbeeld van. In deze game worden ballen langzaam via een pad naar Zuma geschoven. Jouw taak is om deze ballen een halt toe te roepen door ze te bestoken met gekleurde ballen.
Maak je rijen van dezelfde kleur dan verdwijnen de ballen en kun je weer eventjes rustig ademhalen. Maar naarmate je steeds beter wordt, versnelt het spel en zul je steeds sneller moeten reageren.





PREVIEW

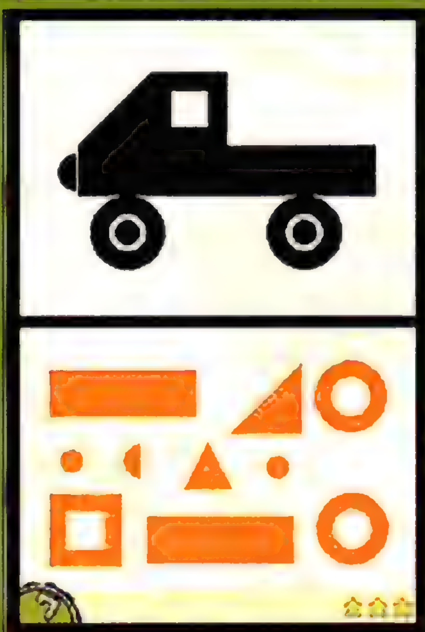
DS

BIG BRAIN ACADEMY

70 SCORE

Als twee apen even zwaar zijn als een kangoeroe, en een olifant is even zwaar als een aap en een kangoeroe, wat is dan zwaarder: twee kangoeroes of een olifant?
De tijd tikt in Big Brain Academy! Je kunt het juiste antwoord dus maar beter snel aanwijzen met je stylus, omdat ook de reactietijd wordt meegenomen bij het uiteindelijke berekenen van je hersenleeftijd.
Deze luchtige en kleurrijke variant op Nintendo's Brain Training biedt een bonte verzameling puzzels die vaak middels grappige plaatjes in beeld worden gebracht.
En het juiste antwoord was natuurlijk twee kangoeroes, aap!

VERWACHT: 30 MEI

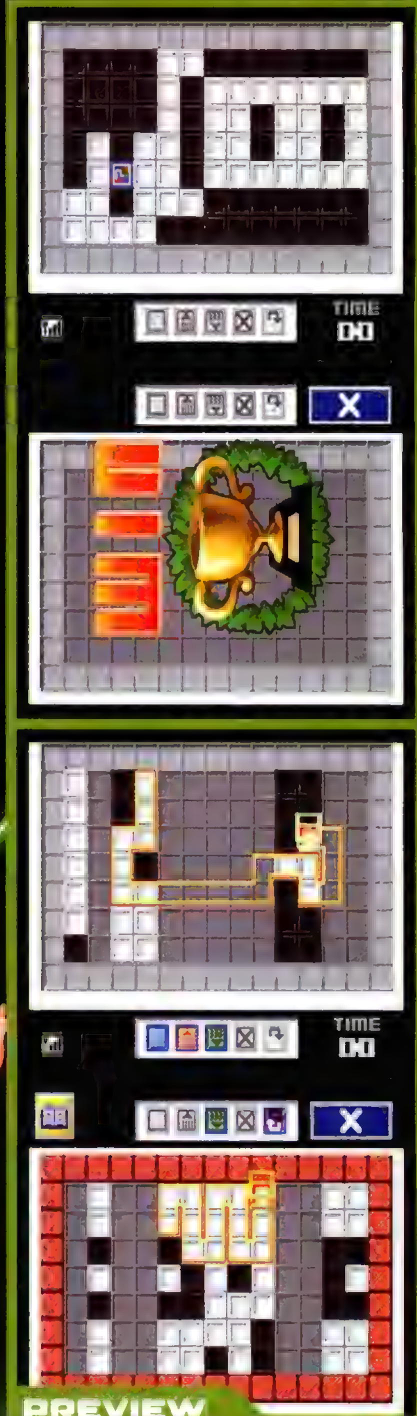


PUZZEL 3

HOE SLIM ZIJN PU-LEZERS?

Stel dat de volgende beweging juist is: De meeste PU-lezers zijn gamers, en de meeste gamers zijn een beetje dom.
Welke van de onderstaande beweringen moet dan zeker correct zijn (dat kan voor meer dan één bewering gelden):
1: Alle PU-lezers zijn een beetje dom.
2: De meeste PU-lezers zijn een beetje dom.
3: Sommige PU-lezers zijn een beetje dom.
4: Geen van deze beweringen hoeft perse correct te zijn.





PUZZELGAMES OM IN DE GATEN TE HOUDEN

JEROEN:

1: BIG BRAIN ACADEMY

Ik heb er veel over gelezen en kijk echt uit naar dit spelletje. Een game die is gekocht door miljoenen 'volwassen' Japanners en door hen vrijwel iedere dag gespeeld wordt… dat moet toch wel iets bijzonders zijn.

2: TETRIS DS

Een DS zonder Tetris is geen DS, en iedere serieuze gamer met een Double Screen checkt dit spelleke natuurlijk. Dit gaat een hele leuke puzzelaar worden, die weleens ten koste van de PU zou kunnen gaan. Ik voorzie een situatie dat we zoveel tegen elkaar Tetrissen dat we geen tijd meer hebben om reviews te schrijven.

3: LEMMINGS

Oké, het is misschien niet de meest in het oog springende game voor de PSP maar wel een hele degelijke puzzelaar. Lemmings langs afgronden en andere obstakels leiden werkt heel erg goed op Sony's handheld, maar misschien is de game doordat je kunt pauzeren en tegelijkertijd van functie kunt wisselen iets te gemakkelijk.

JURJEN:

1: BIG BRAIN ACADEMY

Ik heb een uurtje met Big Brain Academy mogen spelen en kan niet wachten tot ik een exemplaar mijn bezit mag noemen. De puzzels zijn niet zo moeilijk maar wel erg gevarieerd. Door de tijdsdruk blijven je hersens constant onder druk, wat op een prettige manier alle andere gedachten uit je hoofd verdrijft.

2: POKÉMON LINK

Laat je niet foppen door de snuitjes van Pikachu & Co: dit is een uitstekend puzzelspel in de traditie van Yoshi's Cookie en Tetris Attack. Het verzamelen van Pokémon-panelen en de beloningsfilmpjes zorgen voor extra motivatie, zodat je ook in je eentje lang geboeid blijft.

3: TETRIS DS

Er is geen game die zoveel uren van mijn leven heeft opgeslokt als Tetris, en de eerste beelden van de zoveelste versie hebben me alweer enthousiast gekregen. De 'old school' Nintendo-vormgeving lijkt dan ook voor mij geschapen.

STEVEN:

1: LEMMINGS

Lemmings blijft absoluut een van mijn favoriete puzzelseries. Ik vind het concept geweldig en gelukkig is de uitvoering van bijpassende kwaliteit. Daar komt ook nog eens bij dat de multiplayer hiervan echt lachen is. Kleine witte wezentjes met groen haar en blauwe pyjama's die schreeuwend dood vallen hebben gewoon iets tijdloos.

2: BIG BRAIN ACADEMY

Het is dan wel geen videogame in de traditionele betekenis van het woord, het is wel een intrigerend concept. Allemaal kleine games om je hersens te testen, dat zie ik wel zitten. Het is uitdagend en even snel tussendoor te spelen.

3: TETRIS DS

Tetris blijft natuurlijk de ultieme puzzelgame. Vaak gekopieerd maar nooit geëvenaard. En laten we wel wezen, de DS is het platform bij uitstek voor dit genre, met zijn twee schermen en stylus. De mogelijkheden om de toch al hectische gameplay naar nieuwe hoogte te brengen, vind ik heel interessant.

PREVIEW

GBA

POLARIUM

Polarium was geknipt voor het touch-screen van de DS, maar blijkt ook met een traditionele besturing prima te werken. Natuurlijk gaat het lijnen tekenen iets lastiger met een cursor maar als je de DS-versie niet gespeeld hebt, zul je je daar niet aan storen.
In het kort: er schuiven tegels met zwarte en witte vakjes in beeld en de lijn die een speler over zo'n tegel trekt, maakt alle witte vakjes zwart en alle zwarte vakjes wit. Zo moeten complete witte of zwarte lijnen worden gevormd, die vervolgens uit beeld verdwijnen.
De GBA versie biedt een wat kleurigere presentatie dan de overhaast uitgebrachte voorganger, met dit keer geen 100 maar 365 puzzels.

VERWACHT: 7 APRIL

ANTWOORD PUZZEL 1

TETRIS
BOKTAI
GRAN TURISMO
ELITE
SHENMUE
WARIO WARE
DUNGEON MASTER
VIB RIBBON
CASTLEVANIA
CALL OF DUTY

ANTWOORD PUZZEL 2

Niels is in ieder geval niet de dader. Er bestaat een 50/50-kans dat Jan of Boris voor de kras verantwoordelijk is. Als Niels het gedaan had, zou hij door zijn uitspraak liegen, maar zouden Boris en Jan de waarheid spreken. Dit is niet mogelijk, omdat - volgens de opgave - immers twee personen moeten liegen en slechts één de waarheid spreekt.

ANTWOORD PUZZEL 3

Het antwoord is 4: geen van deze beweringen hoeft perse correct te zijn. De meeste PU-lezers zijn dan wel gamers, maar het aantal PU-lezers binnen de gehele (bijvoorbeeld wereldwijde) game-community kan wel eens erg klein zijn. Daarom hoeft het niet perse zo te zijn dat gamers die PU-lezers zijn ook nog eens een beetje dom zijn. Ook al wijst de ervaring vaak anders uit, haha-ha.

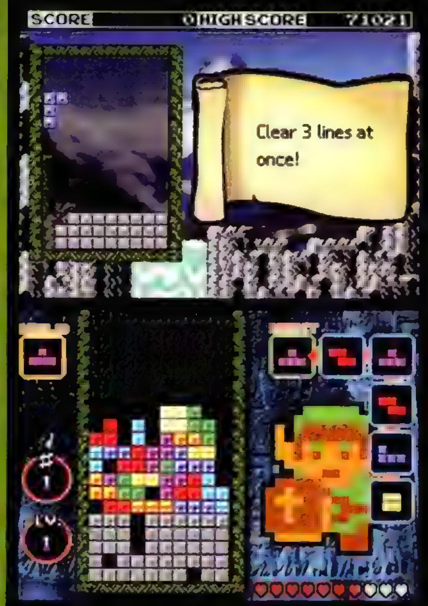
PREVIEW

DS

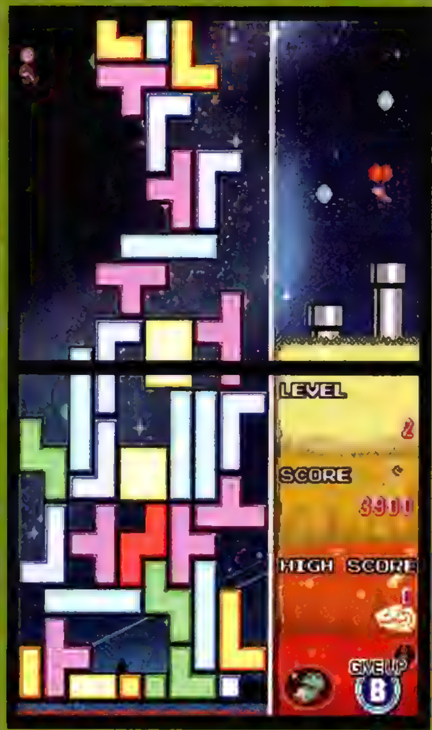
TETRIS DS

Tetris heeft meer dan een steentje bijgedragen aan het succes van de originele Game Boy en wordt zelfs door velen gezien als de beste videogame ooit gemaakt.
Dat het concept geniaal is, valt ook niet te ontkennen en Tetris DS zal eveneens een belangrijke titel worden voor Nintendo's nieuwste handheld, waarbij de twee schermen een leuke twist geven aan het oude concept.
Uiteraard kun je de blokken verplaatsen en draaien met de stylus, en zijn er modes waar het speelveld over de beide schermen reikt. Of dit genoeg is om het succes van het origineel te evenaren, is twijfelachtig maar leuk waren de door ons gespeelde levels in ieder geval wel.

VERWACHT: 21 APRIL







KLASSIEKE BREINBREKER: DR. MARIO VS. PUZZLE LEAGUE (GBA)

Hij is al een tijdje uit, voor 'oude' hardware en het is een verzameling van twee bestaande games, maar het is desondanks een van de beste puzzelgames die je kunt kopen: Dr. Mario vs. Puzzle League voor de Game Boy Advance.

Dr. Mario is de bekende gooi-de-pillen Tetris-variant, waarin met virussen afgerekend moet worden. Puzzle League begon zijn leven als Panel de Pon, verscheen in het westen als Tetris Attack (hoewel de gameplay weinig met Pajitnovs classic te maken heeft, je verwisselt gekleurde panelen van plek om rijtjes te maken) en werd later nieuw leven ingeblazen als Pokémon Puzzle League / Challenge (in deze uitvoering zijn de elfjes uit Panel de Pon, de Yoshi's uit Tetris Attack en de koddige beestjes uit de Pokémon-versies allemaal nergens meer te bekennen).

DE LUL

Beide games hebben een totaal ander spelgevoel. Dr. Mario voelt afgebakend en stug: je moet iedere pil correct plaatsen anders ben je de lul. Puzzle League voelt juist open en dynamisch: er is altijd wel een manier te verzinnen om de panelen weg te werken. Beter worden in het spel heeft te maken met snelheid en vooruitzicht: kettingreacties opzetten is de sleutel. Misschien juist door die grote verschillen hebben beide games zo hun eigen fanatieke aanhang. In Utrecht is er zelfs een gameshop, genoemd naar Dr. Mario.
Eén ding is in ieder geval zeker: met deze verzamelcart haal je twee klassieke breinbrekers in huis. Inclusief verticale speelstand die eigenlijk alleen nuttig is op de blitse Game Boy Micro...



PREVIEW

DS

PUZZLOOP



Ken je Bust-A-Move? En Meteos? Nou, dan ken je Puzzloop ook. Oké, deze beschrijving doet de game geen eer aan; het is namelijk een leuk en origineel concept. Er zitten meerdere gekleurde ballen in een rondcirkelende geul die je met behulp van het touch-screen het scherm uit moet werken (vandaar de vergelijking met Meteos).
Dit doe je door... je raadt het al... drie of meer ballen met dezelfde kleur naast elkaar te krijgen (vandaar de vergelijking met Bust-A-Move). De concurrentie in het puzzelgenre wordt moordend dit jaar en of Puzzloop een succes wordt, durven we daarom nog niet te zeggen. Het idee is in ieder geval geinig.

VERWACHT: JUNI

JEROEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	9	88

Een uitdagend en goed uitgewerkt spel dat eens iets anders doet dan het gros van de games.

TRAUMA CENTER
UNDER THE KNIFE



Spelletjes speel ik normaal om te ontspannen, even helemaal weg te zijn van de 'echte' wereld. Maar Trauma Center is hard werken en kan bij tijd en wijlen frustrerend zijn. Echter, de voldoening na een geslaagde operatie is toch wel erg speciaal. Levens redden met je stylus...

Precisie en snelheid, daar draait het om in dit spel. Je stylus op het juiste punt drukken en in een goed tempo en met behendigheid over je scherm bewegen. Mensen in de bus of trein zien mij driftig op mijn DS krabbelen maar in feite ben ik heel rustig en zelfverzekerd bezig. Even de huid ontsmetten, een incisie maken, de patiënt platspuiten, [moet dat niet eerst? - Ed] wat tumoren wegsnijden, de wondjes dichten en vervolgens de patiënt een mooi verbandje geven. Zo... operatie geslaagd.

COMPLICATIES

Het klinkt heel gemakkelijk maar in het echt (in de game dus) is het toch even anders want het tempo waarin je je handelingen moet uitvoeren is niet mis. Het is vooral de na verloop van tijd teruglopende hartslag van je patiënt die ervoor zorgt dat je een soort vorm van stress ervaart.
Operaties gaan ook nooit zoals gepland, je stuit altijd wel op complicaties. En dat zorgt ervoor dat het driftige gekrabbel al snel een stuk driftiger wordt.

> "OPERATIES GAAN NOOIT ZOALS GEPLAND. JE STUIT ALTIJD OP COMPLICATIES".

HEALING TOUCH

De moeilijkheidsgraad zal beetje bij beetje omhoog lopen maar al snel heb je de meeste handelingen onder de knie en kun je in redelijk tempo de ingrepen tot een goed einde brengen.
Mocht het onverhoopt toch uitdraaien op chaos, en interne bloedingen en een teruglopende hartslag roet in het eten gooien, dan kun altijd je Healing Touch inzetten. Deze speciale kracht, die je gaandeweg het spel verdient, stelt je in staat de tijd voor een korte periode te vertragen en dus gemakkelijker een operatie succesvol af te ronden. Natuurlijk komt het voor dat patiënten het loodje leggen maar dat is geen reden voor paniek; je kunt het namelijk gewoon nog eens proberen. Door deze 'faal maar probeer het opnieuw' aanpak, leer je van je fouten en zul je de volgende keer het leven van de patiënt wel kunnen redden.

SAAI

Verwacht overigens geen realistische operaties. De makers hebben hun fantasie lekker de vrije loop gelaten. Ik heb tenminste nog nooit van bewegende tumoren gehoord. Nou, in Trauma Center zul je ze meermaals tegenkomen en dan is het een behoorlijke klus om dat beestje (?) uit iemand z'n buikwand te snijden.
Het verhaal - ja, de game heeft zelfs een verhaal - sluit goed aan op de daadwerkelijke gameplay en wordt verteld door animé personages die middels dialogen op het DS scherm vertellen wat er precies gaande is.
En hoewel Trauma Center bij tijd en wijlen behoorlijk frustrerend kan zijn, blijf ik volharden en krabbelen met mijn stylus op het scherm. "Volgende patiënt... scalpel..."



"Dokter, waarom hebt u een koortsthermometer achter uw oor steken?"

"Huh? Shit, in wie z'n hol steekt dan mijn vulpen?"

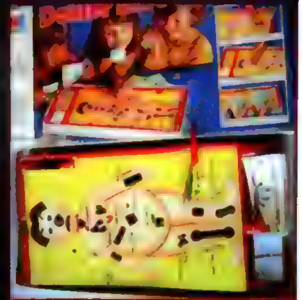


"Zuster ik voel me de laatste tijd zo ontzettend moe!"

"Oké dan moet ik je urine, ontlasting en sperma onderzoeken." "Ojee, ik heb weinig tijd: is het goed als ik mijn onderbroek achterlaat?"



... en mondje dicht tegen iedereen, hè".



DOKTER BIBBER

In mijn jeugd speelde ik meer bordspellen dan tegenwoordig. Een van die bordspellen die ik mij na al die jaren nog goed voor de geest kan halen, is Dokter Bibber.
Als speler diende je het spelbord te 'opereren' en objecten uit het stuk karton te halen zonder dat je daar bij de kantjes raakte. Deed je dat onverhoopt toch dan begon de neus van de patiënt te gloeien en was je af.
Tijdens het spelen van Trauma Center moest ik vaak terugdenken aan dat bordspel.
Overigens zijn er op internet heel wat gratis flash spelletjes te vinden met de rode neus patiënt in de hoofdrol. Bekijk de volgende sites maar eens
http://www.spelle.nl/spel/1024/Dokter%20bibber.html
http://www.drbibber.com



ATLUS • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

GENRE: OPERATIEGAME • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

STAR WARS EMPIRE AT WAR

SCORE **84** | GRAPHICS **8** | REPLAY **9** | GAMEPLAY **9**

Dit is niet zomaar een Star Wars game; dit is een hele goede RTS in het Star Wars universum. En dat maakt een wereld van verschil!

STAR WARS EMPIRE AT WAR



Star Wars games zijn als vrouwen. Soms zijn ze ongesteld en valt er geen land met ze te bezeilen, een andere keer bezorgen ze je de ervaring van je leven. Empire at War is als een aanvankelijk wat afstandelijke date, maar uiteindelijk mag je wel blijven slapen!

De goede naam van Star Wars is de laatste jaren een beetje door het slijk gehaald. Zo erg zelfs dat er hier op de redactie twee kampen zijn ontstaan, nagenoeg net zo verdeeld als Rebels en The Empire. Boris is na het zien van Episode III helemaal klaar met alles dat met Star Wars te maken heeft en Jurjen heeft onlangs zijn complete verzameling Star Wars poppetjes verkocht; de hartjes van Jan en Steven gaan echter nog altijd sneller kloppen als ze een lichtzwaard horen zoemen en Jeroen speelde onlangs LEGO Star Wars voor de derde keer uit. Steven en Jeroen spelen dan weer geen RTS games, dus als strategisch intellectueel en Star Wars adept kwam de review van Empire at War logischerwijs op mijn bordje terecht [dat is humor, beste lezers – Ed].

UNIEK & BEKEND

De ex-Westwood (Dune 2, Command & Conquer) werknemers van Petroglyph hadden heel makkelijk een C&C kloon in een Star Wars jasje kunnen maken. Dat was vijf jaar geleden nog acceptabel geweest maar gelukkig zijn ze niet in die val gelopen. In plaats daarvan hebben ze de tijd genomen een eigen game te creëren met een unieke feel, de overall bekende Star Wars vibe en een aantal innovatieve elementen. Dat de game ook een paar missertjes bevat, mag de pret niet drukken.

MODES

SW: Empire at War is een dikbelegde strategische boterham die je niet snel weg hebt geschrokt.

In singleplayer kun je je storten op twee complete campagnes (Rebellen of Empire), skirmish maps en de open-ended "Galactic Conquest" maps waar je in willekeurige volgorde een aantal opdrachten moet uitvoeren en planeten dient te veroveren. Daarnaast is er ook de mogelijkheid om grondgevechten te spelen in skirmish volgens een meer conventioneel resource- en bouwsysteem zoals we die kennen uit de meeste RTS games.

Multiplayer is eveneens rijk gevuld met skirmish games in space, op de grond en verschillende maps waarin spelers tegen elkaar kunnen knokken met als hoofdprijs het leiderschap over het complete heelal.

Deze Galactic spelmode is erg lang en kan uren, zelfs dagen duren als ware je een old school potje Risk aan het spelen, waarbij de kansen voortdurend wisselen. Deze mode is te saven, mocht je toch echt willen onderbreken om je stukjes bij Ed in te leveren... eeh, iets anders te gaan doen [weinig gebruikt, zeker – Ed].

GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1 - 8 • VERWACHT: OUT NOW



Aan de ronde daken kun je zien dat ze hier geen Sinterklaas vieren.





'Oh nee, alweer file. Zeker weer een paar vrouwen aan het invoegen.'

PLANETENMENU

Opgepast, meteen in de game springen is deze keer geen optie. Je dient echt de tutorial door te lopen om van alle Empire at War facetten kennis te nemen. Bovendien is het begin echt even wennen.

Het deploy scherm bijvoorbeeld is op het eerste gezicht niet echt gebruiksvriendelijk. In een soort planetair scherm dien je de planeet te selecteren die je veroveren wilt. Daarbij kies je je manschappen, de sterkte van je vloot en wát je waarheen stuurt.

Sommige planeten doen dienst als inkomstenbron dankzij hun grondstoffen en mineralen, terwijl andere juist weer ideaal zijn vanuit militair oogpunt.

Afhankelijk van de verschuiving van de troepen van de tegenpartij, kun je van hieruit anticiperen. Vooral in de Conquest mode waarbij het complete heelal op je verlanglijstje staat, is het van cruciaal belang waar je welke troepen heen stuurt en hoe sterk de begeleidende vloot is.

Het aanklikken van (en één worden met) dit menu vraagt enige gewenning en inzicht, maar na verloop van tijd zal het spreekwoordelijke kwartje bij de meeste RTS gamers zonder meer vallen.

IN SPACE

Aanvankelijk vond ik de gevechten op de grond het leukst, maar inmiddels ben ik minstens even verzot op de space battles. Ze zijn strategisch minder diep dan de grondgevechten maar, mede dankzij het grotere aantal units dat je kunt gebruiken, wel lekker hectisch en daardoor spannender en actievoller.

In space ben je met veel dingen tegelijk bezig en dat vereist aandacht en scherpte. Er zijn zware schepen, snelle fighters, sneaky bombers, voorbij gierende vuursalvo's, zware raketten, bliepende lasers en aanstormende hero units.

Terwijl jouw bombers de verdediging van een space station trachten uit te schakelen, dien je zelf je belangrijke schepen te beschermen met fighters, terwijl je eigen bommenwerpers weer worden lastig gevallen door vijandelijke battleships.

Grafisch ziet dit er lekker uit en tijdens deze intense dogfights moet je zeker af en toe op de spatiebalk rammen voor een filmische, midden-in-de-actie view.

OP DE GROND

Gevechten op de grond verschillen wezenlijk van die in andere RTS games. Je trekt ten strijde met het leger dat je onder je muisknoppen vindt en je kunt geen units bouwen. Ook het aantal neer te zetten gebouwen is beperkt; je zult het dus moeten doen met de legers die je op dat moment onder je bewind hebt. Het maximum aantal eenheden dat je per leger bestuurt is eveneens streng gelimiteerd. Zo trek je bijvoorbeeld 'slechts' ten strijde met twee AT-AT's, drie tanks, tien schutters en vijf soldaten met rocketlaunchers. Zeker in vergelijking met LotR: BfME II (elders in deze PU) zijn de grondgevechten een stuk compacter.

Je aantal toegestane units groeit naarmate je meer gebieden van een map verovert, maar tot hele hordes komt het nooit.

Tof is dan weer de toevoeging van helden die vooral op de grond supersterke troeven blijken te zijn. Een Jedi aan je zijde is als de Commando uit de good old C&C games; in hun eentje roeien ze zo een compleet bataljon uit.

Wat ook helpt is het feit dat je, wanneer je je muiscursor boven een unit houdt, meteen ziet tegen welke vijandelijke troepen deze het best in te zetten zijn en waar hun zwakke punten liggen.

NIET GEFORCEERD

Al met al hebben de makers van Empire at War een puike RTS afgeleverd die goed gebruik maakt van het universum waarin de game zich afspeelt. In plaats van een Star Wars wereld te creëren en daar geforceerd bekende strategische conventies en regels op los te laten, is Petroglyph haar eigen weg gegaan en dat pakt prima uit.

Oké, niet álles is even goed uitgewerkt; aanvankelijk vallen bijvoorbeeld de landgevechten als losstaand spelonderdeel een tikje tegen. Maar overall bekeken, zeker gezien het aantal spelonderdelen, is - en ik haal het cliché nog één keer uit de kast - The Force strong with this one...



Attack of de Luxe Afbakbroodjes.



'Opschieten, ik hoor net dat ze bonnen aan 't schrijven zijn en ik sta geparkeerd op een plek voor gehandicapte Rebel Alliance veteranen.'

TOP 5 BESTE STAR WARS GAMES

1: Knights of the Old Republic (Xbox): BioWare maakte een klasse RPG en gaf de bezoedelde Star Wars naam in een keer haar glans terug (zie screen).

2: LEGO Star Wars (PC, PS2, Xbox): De wereldberoemde speelgoedblokjes wekten Star Wars op geslaagde wijze en met een knipoog tot leven.

3: Jedi Knight II (PC): Lightsaber actie van de bovenste plank. Zelden was het gevoel een echte Jedi te zijn zo dichtbij.

4: X-Wing versus TIE Fighter (PC): Tot op de dag van vandaag de beste Star Wars sim.

5: Star Wars: Battlefront II: Best verkochte SW game ever. Battlefield gameplay in een aangenaam zittend arcade shooter jasje.



TOP 5 SLECHTE STAR WARS GAMES

1: SW: Supreme Commander (PC): Ondanks de titel was deze RTS allesbehalve Supreme. Sterker, de game was oncontroleerbaar.

2: Obi-Wan Kenobi (Xbox): De eerste SW game op de Xbox had de mooiste marmeren vloeren ooit gezien in een videogame. Jammer dat de gameplay volkomen loos was.

3: Star Wars: Episode III (PS2, Xbox): Gehaaste merchandise game. Verkocht als een tiet. Soms begrijpen we niets van de gamende consument.

4: Star Wars: Bombad Racing (PS2): Kiddy en volkomen overbodige Mario Kart kloon is misschien wel het historisch dieptepunt in de geschiedenis van SW games.

5: Star Wars: Episode One (PC): Een zeer slechte film game die misschien de sfeer wel goed wist te vangen maar wat betreft speelbaarheid en originaliteit hopeloos faalde.

PETROGLYPH • LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL. [illegible] • WWW.LUCASARTS.COM

DRAGON QUEST: JOURNEY OF THE CURSED KING

SCORE 85	GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	9

Journey of the Cursed King bewijst dat klassieke turn-based RPG's nog steeds leuk kunnen zijn.



OLD SCHOOL MAAR RETE COOL

Er zijn in het verleden al heel wat Dragon Quest games aan onze westerse neuzen voorbij gegaan. Maar eindelijk lijkt deze pesterij tot een einde te komen want het achtste deel van de serie maakt in al zijn glorie een stop in ons landje.

In de Final Fantasy XII preview van Niels [illegible] [illegible] FF gevoel door de implementatie van een nieuw gevechtssysteem. [illegible] grootste vijanden [illegible]
De [illegible] Dragon Quest [illegible] in Nederland [illegible]

[illegible]

VERVLOEKT

Ook het verhaal [illegible] een [illegible] koning. [illegible] dochter [illegible] in een paard... [illegible]



Dan vaar ik nog liever in een Egyptische veerboot.

GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW





"Aaaaargh, de urn van mijn schoonmoeder. Dat stuit me tegen de borst."



"Weet je wat het verschil is tussen een biertje en een penalty van Seedorf? Een biertje gaat er altijd in."



"Zeg jochie, heb jij weleens naakte Turkse mannen zien olieworstelen?"

"DIT SOORT OLD SCHOOL TURN-BASED RPG'S ZULLEN HUN BESTAANSRECHT NOOIT VERLIEZEN."

kwade magiër verantwoordelijk voor dit geintje, en jij helpt hem daarbij een handje.
Het avontuur slingert alle kanten op en je hoeft niet bang te zijn dat je er in een paar avondjes klaar mee bent; verwacht echter geen uitgebreid script want dat is niet de stijl van deze game.

VECHTEN

De gameplay brengt eveneens weinig verrassingen met zich mee. Denk overigens niet dat ik de afwezigheid van noemenswaardige vernieuwingen per definitie als negatief ervaar. Er is niets mis met het goed uitvoeren van een oude formule.
De gameplay is uiteraard gecentreerd rond de turn-based gevechten, waar je vanuit de doorsnee menu's opdrachten geeft aan je team. Dit team bestaat na een paar uur spelen uit vier personages waar verder geen verandering in komt. Gelukkig is het een leuk kwartet.
Je kunt een beurt overslaan om zo een sterkere aanval uit te voeren of in de verdediging te gaan. Ook hebben bepaalde personages magische aanvallen tot hun beschikking, die toenemen in aantal naarmate je level hoger wordt. Ook krijg je zo nu en dan skill points te verdelen, die bij iedere avonturier verschillende speciale vaardigheden opent.
De gevechten lopen lekker snel, krijgen genoeg diepgang naar gelang jouw team sterker wordt en zijn zeker niet altijd even makkelijk. Persoonlijk kan ik het erg waarderen dat Dragon Quest geen RPG is waar je simpelweg alle vijanden met standaard aanvallen kunt bestoken. Het is weliswaar geen overdreven moeilijke game maar een beetje inzet is wel vereist.

LEVELEN

Je kunt beter niet meteen de eerste grot inlopen als je op de wereld wordt losgelaten, zoals ik deed. Na een klein stukje van de spelonk te hebben ontdekt, kwam ik er al snel achter dat mijn HP te snel daalde, en ik geen magic of items had om deze weer aan te vullen. Dus terug naar het dorpje en eerst even een paar leveltjes winnen op wat simpele vijanden in het gras (die je overigens niet ziet want je wordt op magische wijze naar de gevechten getransporteerd).
Je moet dus niet vies zijn van een beetje grinden, want het wil nog wel eens voorkomen dat je tegen een muur aanloopt en je enige redmiddel wat experience punten zijn. De reden dat je het levelen in het begin beter in de buurt van een stad kunt doen, hangt samen met een klein puntje van kritiek op de game. Je kunt namelijk niet overal saven maar je moet hiervoor een kerk opzoeken.
Nu begrijp ik de gedachte hierachter wel; het bevordert immers de spanning, maar een iets meer open systeem had ik niet erg gevonden. Ook kost het save systeem van DQ extra tijd, en met een avontuur dat zo leuk en onderhoudend is als dit zit je niet te wachten op onnodig oponthoud.

VASTE ROUTE

Er zijn dus wel wat achterhaalde spelconcepten waar je rekening mee moet houden. Nu is dit misschien meer een 'het glas is half vol of half leeg verhaal', want je zou het ook als een stijlvorm kunnen zien. Een goed voorbeeld daarvan is de interactie met NPC's en de manier waarop je nieuwe sequences in de verhaallijn in werking zet.
In de review van Oblivion deze maand kun je lezen hoe Bethesda er in is geslaagd een offline spelwereld te creëren die leeft alsof deze wordt bewoond door andere spelers. In DQ lopen dorpbewoners, die je soms nodig hebt om het verhaal te laten vlotten, een vaste route. En als je op de actieknop drukt in de buurt van een kat krijg je een blauwe tekstballon in beeld met de tekst 'miauw'. Dat is misschien best schattig allemaal, en dit soort taferelen toveren nog steeds een glimlach op mijn gezicht maar ik kan me goed voorstellen dat dit een beetje suf overkomt als je geen goede herinneringen hebt aan dergelijke gameplay.
De muziek daarentegen zal iedereen die van een goed avontuur houdt aanspreken. En ook de cell-shaded graphics doen de PS2 eer aan, waarbij de mooie omgevingen met schitterende kleuren tot leven komen. Level 5 heeft natuurlijk ook al de nodige ervaring opgedaan op dit gebied met de Dark Cloud games.

KRIMPENDE DOELGROEP

Dragon Quest: Journey of the Cursed King is een juweeltje in zijn soort maar het zal voor iedereen die niets heeft met traditionele console RPG's wel erg lastig zijn om de glans te zien. Zoals ik al zei, had zelfs ik het er een beetje moeilijk mee het eerste half uur. Je kunt natuurlijk ook niet games als Guild Wars, Oblivion, en World of WarCraft spelen, en vervolgens met een soortgelijke instelling een game als Dragon Quest induiken.
Toch, na niet al te lang spelen was ik helemaal hooked. Ik durf dus ook best te stellen dat dit soort old school turn-based RPG's hun bestaansrecht nooit zullen verliezen. Het zal ongetwijfeld steeds meer en meer een niche genre worden dat een krimpende doelgroep aanspreekt, maar als onderdeel van die doelgroep heb ik helemaal geen boodschap aan de smaak en voorkeur van de massa.

GOHAN?

Akira Toriyama heeft een hele kenmerkende tekenstijl, dat zal iedere anime liefhebber met mij eens zijn. Het is altijd duidelijk te zien als een bepaald personage van zijn hand afkomstig is. Als fan van de Dragonball serie ben ik blij dat hij alle personages en monsters in Dragon Quest heeft vormgegeven, maar het levert in sommige gevallen wel een sterk déjà-vu gevoel op. Neem bijvoorbeeld de held. Het principe van een jongeman met bandana en een zwaard op zijn rug is niet bijster origineel te noemen. Het is weliswaar in lijn met de old school vibe die rond de game hangt maar hij vertoont wel heel veel overeenkomsten met een zeker personage uit Dragonball Z. Zeker in de periode dat Gohan als superheld door het leven ging. Kijk maar goed...



HOE HET ALLEMAAL BEGON...

Dankzij een programmeerwedstrijd belandden de jonge designers Yuji Horii en Koichi Nakamura in de schoot van Enix. Daar kregen zij de kans om een unieke game te creëren: de allereerste Dragon Quest titel.
Deze game zou voor het eerst in de geschiedenis van het RPG genre, dat nog niet eens in de spreekwoordelijke kinderschoenen stond, het geheel moeten voorzien van een meeslepend verhaal.
Om de ervaring wat meer impact te geven schakelden ze Koichi Sugiyama in om de game van een epische muzikale score te voorzien en Akira Toriyama die net succes aan het boeken was met zijn Dragonball serie, werd gevraagd de helden en monsters te ontwerpen (zie andere kader).
Het resultaat was enorm succesvol en de naam Dragon Quest kreeg al snel een cult status. Logisch dus dat men in rap tempo begon aan de ontwikkeling van het vervolg. Bijzonder aan het tweede deel (zie screen) is dat dit de eerste RPG was waar je een party had met meerdere personages en je tevens tegen meerdere vijanden tegelijk vocht.
Klinkt bekend? Ach, het is niet meer dan de basis voor de RPG zoals we die vandaag de dag nog steeds kennen.



SQUARE ENIX • UBISOFT • TEL. 038-[illegible] • WWW.UBI.COM

XBOX BORIS

GRAPHICS 9 REPLAY 8 GAMEPLAY 9

SCORE 90



FULL SPECTRUM WARRIOR
TEN HAMMERS

Een van de beste strategische shooters krijgt een make-over en volgens de geruchten is het spel daar nog beter van geworden. Maak me gek!

Godverdomme, wat is deze game toch vet! Ik was alweer bijna vergeten hoe veel plezier ik heb gehad met Full Spectrum Warrior maar één level in deze nieuwe versie en ik zit er weer helemaal in.
Met gevoel zet ik mijn teams neer op strategische posities. Ik geef dekkingsvuur en met mijn andere team val ik aan over de flanken. De terroristen kunnen geen kant op maar ze vechten wel terug, en hoe! Eén verkeerde beweging en mijn mannen liggen bloedend op de grond, schreeuwend om een medic en ik kan opnieuw beginnen.
Fokking hell, wat is die game moeilijk. En dan zit ik nog maar in de tutorial missie, en mag ik gerust zeggen dat ik goed ben in dit soort games.
Ten Hammers gaat dan ook gewoon keihard verder waar het vorige deel ophield. De game heeft schijt aan nieuwkomers. Dan had je de vorige keer maar beter op moeten letten. Vanaf het eerste moment is het alsof je een vier sterren kruiswoordpuzzel zit te maken in oorlogsgebied terwijl de kogels om je oren vliegen.



"Tssss, ging die kameel echt hier in?"



"Ik heb hem echt niet. Wat zou ik nu met je Grote Smurf slip moeten?"

SFEER

Ten Hammers voelt helemaal nieuw. De game heeft veel meer sfeer en kleur dan het vorige deel en het moet gezegd worden; voor een gewone Xbox game ziet deze game er super strak uit.
Soldaten kunnen nu gebouwen in, er is een Sniper mode die goed werkt en vooral de nieuwe multiplayer opties zijn goed. Zowel Co-op als in VS mode weet de game precies de juiste snaar te raken. Respect voor Pandemic want de studio schijnt precies te weten waar deze serie naar toe moet. En ik ben verkocht.

REALISTISCHER

Ik heb het spel tot ongeveer halverwege gespeeld en toen werd ik door Ed gedwongen om het testhok te verlaten en mijn review te schrijven want de deadline van de PU was ongeveer twee volle weken verstreken. Dus is er nog maar een klein beetje tijd en ruimte om te vertellen dat Full Spectrum Warrior: Ten Hammers een stuk realistischer is dan bijvoorbeeld een spel als Brothers in Arms, en dat zal niet iedereen kunnen waarderen.
Waar BiA een toegankelijk spel is waarmee je gelijk midden in de actie zit, daar is het bij Ten Hammers niet altijd meteen duidelijk wat de bedoeling is, waar de vijand zit en waarom je mannen schreeuwend liggen te sterven op de grond.
Dat is effe wennen maar ik zweer het je; als je het spel een kans geeft, zul je er van leren houden. Het is namelijk echt heel goed.

OUT NOW • PANDEMIC STUDIOS • THQ • TEL: 0032-479297149 • WWW.THQ.COM

PLAYSTATION 2

JURJEN

GRAPHICS 6 REPLAY 6

Een niet zo kundig uitgewerkt avontuur, dat desondanks nog best vermak

DRAKEN

Ongeveer halverwege Drakengard 2 bereik je een kerker met zes cellen. Deze zijn genummerd van 1 tot 6. Kun jij het mysterie van de zes cellen oplossen?

Pas op, want ik ga de oplossing verklappen!
Je moet beginnen met cel 1, vervolgens open je cel 2, dan cel 3 en zo verder totdat je als laatste cel 6 hebt geopend. Alweer een level gehaald!

38 WOORDEN

Ik speelde Drakengard 2 zonder deel één ooit een blik waardig te hebben gegund, en dat ging prima. Het verhaal in 37 woorden: jonge drakenridder komt erachter dat de generaal die hij dient wat minder rechtschapen is dan het lijkt en besluit daarop over te lopen naar de vijandelijke rebellen, geleid door een pittige meid die natuurlijk zijn vriendinnetje wordt.

PRIMITIEF

Maar waarom begon ik dit verhaal nu met het uitleggen van een puzzel? Hiermee wilde ik duidelijk maken dat er wel degelijk puzzels in de game zijn verwerkt, maar dat de uitvoering van deze zoethoudertjes zo primitief is dat ze de naam puzzels amper verdienen. Dit is illustratief voor veel elementen in Drakengard 2: het zit er wel in maar echt lekker uitgewerkt is het zelden.

MAGERTJES

Anders dan je van een Square Enix-avontuur zou verwachten, zijn de role playing-aspecten maar magertjes. Je helden en wapens worden sterker naarmate je er meer vijanden mee hebt verslagen. Middels een zeer beperkt winkelsysteem kun je enkele energieherstellende voorwerpen en heel soms ook een wapen aanschaffen. Daarmee is zo'n beetje alles wel gezegd. Als je het vooral leuk vindt om een beetje met pantsers, accessoires en statistieken te goochelen, zul je weinig van je gading tegenkomen in Drakengard 2. De focus ligt bijna geheel op de gevechten.

"Ik kan een knoop in m'n oor leggen. Daar heb je je niet van terug hè?"



GENRE: ACTION RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

DRAKENGARD 2

GAMEPLAY 6

62 SCORE

s.

GARD 2



binnen een bepaalde tijd met drakenvuur raken om de blokkade te laten instorten.

BELEDIGEND SIMPEL

Ik vond Drakengard 2 onderhoudend. Dat is vreemd want er valt veel op deze game aan te merken. Het artwork is op z'n best middelmatig, de omgevingen worden kaal en flets in beeld gebracht, het interne commando van de meeste tegenstanders staat afgesteld op 'blijf staan tot de speler je heeft gedood', de gesproken dialogen worden opgelezen door weinig bevlogen stemacteurs, de vijanden die je met de draak moet verslaan zijn vaak erg suf (zwevende kubussen en teleporterende rotsen of zo), de camera is totaal niet geschikt voor de spaarzame platformpassages, de combo's nodigen uit tot gedachteloos knoppen rammen, en, en... oh ja, de 'puzzels' zijn bijna beledigend simpel, maar dat laatste had je zelf al geconcludeerd.

En toch vond ik het een onderhoudende game, die ik regelmatig met gefronste wenkbrauwen speelde, maar nooit met werkelijke tegenzin.

Het zal wel iets met die draak te maken hebben. Of misschien zat er toch wat in het verhaal dat me aansprak. Of... wellicht had ik gewoon trek in een standaard avontuurtje dat me niet te veel hersenactiviteit zou kosten.

Dat laatste waarschijnlijk.

WELLICHT HAD IK GEWOON TREK IN EEN STANDAARD AVONTUURTJE DAT ME NIET TE VEEL HERSENACTIVITEIT ZOU KOSTEN."

LEUKSTE LEVELS

De gevechten voer je zowel op de grond (je strijdt met de hoofdpersoon of schakelt op elk gewenst moment over op een van de beschikbare metgezellen) als hoog in de lucht (op de rug van je draak). Op de grond gebruik je een groeiend arsenaal handwapens (zwaarden, bijlen, stokken, sabels, speren) en bijbehorende magie, op de rug van je draak kun je vuurballen schieten in de richting van het vizier dat je over de doelwitten laat glijden.

De leukste levels zijn van een tussensoort: die waarin je de draak een stukje boven een vlakte laat vliegen, en je met een druk op SELECT eraf kunt springen voor handmatig hakwerk. Bij een volgende druk op SELECT springt de held weer op zijn draak, om vliegend en schietend met het beest verder te strijden.

OPLOSSING

Nog een puzzel: je vliegt met je draak door een ravijn, waarvan de uitgang met stenen is geblokkeerd. In dit ravijn bevinden zich drie kristallen. Pas op hoor, daar komt weer de oplossing: je moet alle drie kristallen



"Mayday, mayday. Verzoek aan de verkeerstoren om te mogen uitwijken naar het dichtstbijzijnde vliegveld!"



Shit, ik had toch een kleiner maatje moeten nemen!"

SQUARE-ENIX • UBISOFT • TEL. 030-6629110 • WWW.UBI.COM

PLAYSTATION STEVEN

GRAPHICS 6 REPLAY 6 GAMEPLAY 5

58 SCORE



S.L.A.I.

Ben je in deze tijd van online fantasiewerelden en realistische oorlogen op zoek naar iets anders? Kunnen we je misschien warm maken voor een aantal Japanse robots die elkaar kapot knallen?

S.L.A.I. is een game vol met interessante afkortingen. Zo betekent de titel Steel Lancer Arena International. En mocht het concept je bekend voorkomen maar de naam je niets zeggen; ontwikkelaar Genki bracht de voorloper van deze game onder de naam Phantom Crash uit op de Xbox.

RUMBLING

Het draait allemaal om een sport, genaamd Rumbling, waar meerdere SV's (ook wel mechs genoemd in de volksmond) het in een arena met elkaar uitvechten. Dit gebeurt niet in onze realiteit maar in virtuele omgevingen verspreid over de hele wereld, met servers in onder andere Tokio, Hongkong, Londen en New York.

De wedstrijden worden georganiseerd door de FIRA, de Federation of International Rumbling Association. Het virtuele netwerk waar de gevechten worden gehouden heet HAVEN, wat staat voor Hyper Advanced Virtual Environmental Network. Zo, dat was de laatste absurde afkorting waar ik je mee ga lastigvallen.

JAREN TACHTIG

HAVEN wordt weergegeven als een soort van abstracte virtual reality waar je meerdere locaties kunt bezoeken en je verdiende geld kunt uitgeven aan het upgraden en customizen van jouw SV.

Los van het feit dat de besturing hier heel beperkt is, komt de vormgeving ook rechtstreeks uit de jaren '80, toen men nog dacht dat we in de 21e eeuw in bizarre online werelden zouden rondwandelen. Evengoed is het wel lekker anders en is de Japanse invloed overheersend aanwezig waardoor het juist weer een soort van kunstzinnig iets wordt. Eveneens typisch Japans zijn de cheesy gitaar punkpop riedeltjes die de hele tijd op de achtergrond spelen, iets waar de ongeoefende luisteraar ongetwijfeld van zal moeten kotsen. Wel toegankelijk voor iedereen is de actie want het rondrennen en knallen met de verscheidene wapens is zo arcade als het maar kan.

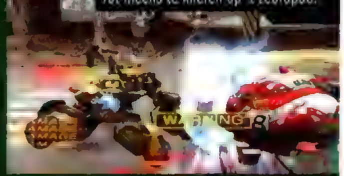
Leuk is dat je, los van een Story en Versus mode, ook online kunt met je eigen SV voor wat deathmatch gevechten.

TRUCJE

Toch, met al het next gen snoepgoed dat ik speel, heb ik het wel lastig met een middelmatige game op de PS2, die grafisch detail opgeeft in ruil voor snelle actie.

De gameplay is zeker niet slecht maar heeft wel erg weinig diepgang. Het rondrennen, strafen en knallen trucje ken ik nou wel.

"Ik kan er niks aan doen dat ik te laat bent. Er stonden weer een paar van die rot mechs te klieren op 't zebrapad."



Ik weet ook nog wel een afkorting voor deze game: KUT, dat betekent Kwaliteit Uiterst Twijfelachtig.



OUT NOW • GENKI • KONAMI • TEL. 0900-2040404 • HTTP//GSKONAMI-EUROPE.COM

REVIEW

PSP / PLAYSTATION 2 / XBOX / PC — JEROEN

GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 7

SCORE 65



OUTRUN 2

COAST 2 COAST

De zoveelste arcade racer maakt zijn opwachting, maar ho wacht even, in deze game rijd je toch met die auto's met zo'n paardje op de voorkant?

Hoeveel generieke arcade racegames zijn inmiddels de revue gepasseerd? Weet je, ik ga ze niet eens tellen, het zijn er gewoon te veel en ze zijn allemaal inwisselbaar.
Het enige wat Outrun speciaal maakt is de rijke historie, hoewel... echt rijk is die nu ook weer niet. Het is meer dat mensen zoals ik er zoete herinneringen aan hebben overgehouden, en die nostalgische bril wordt met de jaren rozer. Outrun verandert echter niet en was en is in feite niet meer dan een hele simpele arcade racer die inmiddels allang door de techniek is ingehaald. Outrun is derhalve niets meer dan jeugdsentiment.



In Amerika zijn zelfs de zebrapaden groter.



"Keren, nu! Die eikel van restaurant de Lachende Loempia is vergeten er sambal bij te doen!"



"Niet zo hard remmen, dit is een rookvrije snelweg."

HIER AAN DE KUST

Outrun 2: Coast 2 Coast is eigenlijk gewoon een remake van Outrun 2 maar dan met veel extra's. En Outrun 2 was in feite Outrun 1 maar dan met mooiere beelden. Wat ik daarmee wil zeggen is dat deze arcade racer door de jaren heen eigenlijk geen fluit veranderd is.
Zoals we gewend zijn van Outrun, race je over verschillende thematische parkoersen waarbij je aan het eind van de route voor de keuze wordt gesteld om links- of rechtsaf te slaan, waarbij links voor gemakkelijk staat en rechts voor moeilijk. Je kunt op deze wijze dus bepalen hoe lastig je het voor jezelf wilt maken.
Verder is er voor de eenzame gamer een singleplayer mode aanwezig waarin je verschillende auto's vrij kunt spelen, alsmede kleurtjes, muziekjes, parkoersen en achtergrondmuziekjes. Verder kun je de game ook online spelen.

VIJF MINUUTJES

Het grootste probleem dat ik met Outrun 2 heb is dat het spel niet blijft boeien. Even snel een rondje rijden in die Ferrari is vijf minuutjes leuk en daarna heb je het eigenlijk wel gezien.
Het racen op zich is niet onaardig. Het glijwerk door de scherpe bochten, alsmede de verdere besturing van de diverse glimmende wagens heb je binnen no time onder de knie en al vrij snel scheur je als een volleerd coureur over de door palmbomen omgeven zandstranden.
En dat is leuk... voor vijf minuutjes zoals gezegd, want dan leg je het spel weer weg en staar je uit het raam of ga je op zoek naar een game die je aandacht wat langer vast kan houden.

OUT NOW • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX — MARC

STEVEN

GRAPHICS 7 REPLAY 7

Getting Up moet 't hebben van authenticiteit en presentatie, niet van up

MARC EC GETTING

CONTENTS UND PRESSURE

"Een spuitbus, een spuitbus! Mijn kledingimperium voor een spuitbus!", aldus Mark Ecko.

Het ontwikkelen van een titel die gebruik maakt van populaire cultuur is een gevoelige aangelegenheid. Als je de plank misslaat wat betreft de geloofwaardigheid is het al snel gedaan met de pret. Een goed voorbeeld is natuurlijk Grand Theft Auto. Niet mijn persoonlijke lievelingsserie maar deze game laat wel zien hoe je goed gebruik maakt van een bepaalde stroming die hot is. Een game als Bulletproof van 50 Cent laat zien dat het ook minder goed kan uitpakken.

GROTE NAMEN

De hiphop cultuur wordt al lange tijd ge(mis)bruikt in games en in Getting Up treedt één element daarvan op de voorgrond: graffiti. Nu heeft Marc Ecko vroeger zelf ook een beetje lopen krabbelen op muren maar niet genoeg om de drijvende kracht achter het kunstzinnige aspect van deze game te kunnen zijn. Gelukkig zag hij dit zelf ook in en heeft hij enkele grote graffiti namen bereid gevonden om mee te werken, waaronder KET en Cope2.
Het artwork in de game is dus geweldig en het plakboek dat je kunt bijhouden zit aan het eind van het spel vol met mooie schetsen en pieces. Verder zijn er ook grote namen aangetrokken om de personages van hun stemmen te voorzien, zoals Talib Kweli, P. Diddy, MC Serch, en Charlie Murphy (de broer van Eddy, die weer in de spotlight staat dankzij zijn geniale optreden in de Chapelle Show).



NEW RADIUS

Er is zoveel over Getting Up geschreven dat ik bang ben in herhaling te vallen. Toch wil ik kort even iets over het verhaal vertellen zonder op de details in te



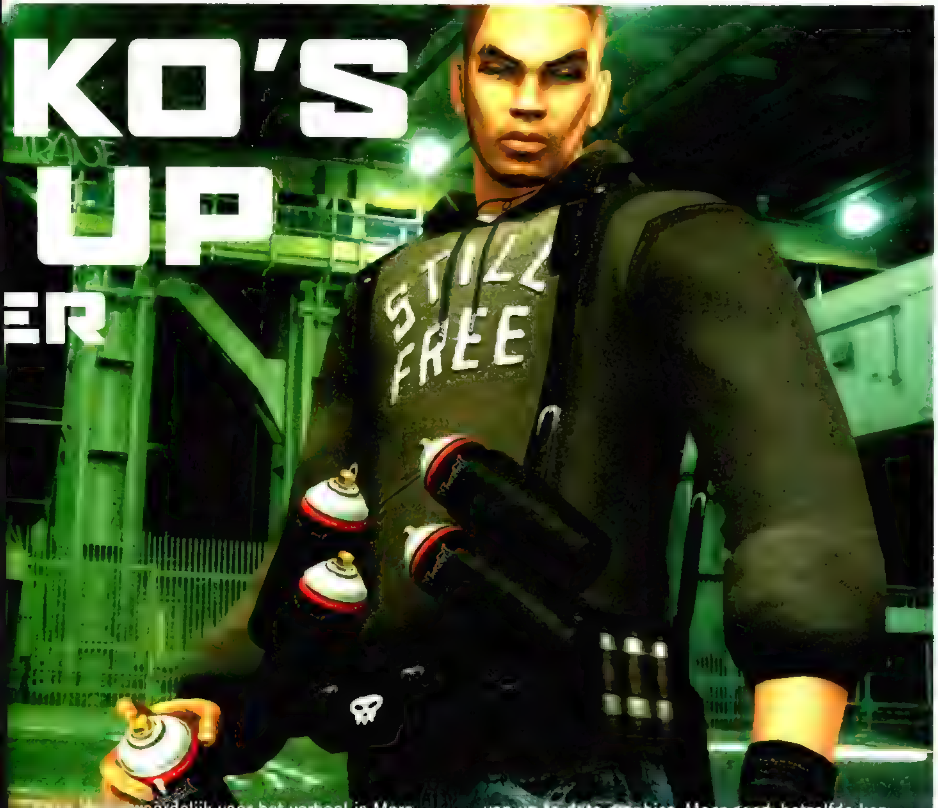
Oversteken in New York is topsport.

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GAMEPLAY 7 | 71 SCORE

...te graphics of een toffe besturing.

KO'S UP ER



gaan. Verantwoordelijk voor het verhaal is Marc Ecko zelf, die mij vorig jaar op een tripje nog vertelde een grote fan van strips en comics te zijn. De wereld van New Radius (New York anyone?) heeft hij al vele jaren geleden bedacht. De held van de game Trane beleeft hier zijn opmars tot graffiti legende.
Natuurlijk ontkomt Getting Up niet aan bepaalde clichés maar dat weerhoudt de game er niet van om op een leuke manier graffiti te verweven met actie en avontuur.

GEWELD

Dit verhaal levert wel een gameplay-element op dat ik persoonlijk liever niet had gezien. Ik begrijp dat een artiest die groot wordt door hard te werken en exposities te houden niet zo interessant is, maar het vechten met rivaliserende bendes en de agenten had van mij echt niet gehoeven. Los van het feit dat de combat niet bijzonder goed is uitgewerkt, vind ik het ook wel erg makkelijk om geweld te gebruiken in deze context. Toegegeven, een actiegame zonder geweld is een unicum maar toch had ik een beetje het gevoel dat 't hier een beetje geforceerd was.

PRESENTATIE

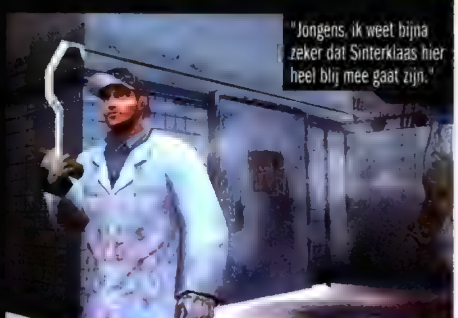
Het klauteren door de levels om te ontsnappen of om een kunstwerk op een speciale plek achter te laten (waar de primaire missies grotendeels uit bestaan) werkt wel erg goed en geeft je echt het beoogde gevoel.
Grafisch is het echter allemaal niet om over naar huis te schrijven; het ziet er niet echt slecht uit maar je voelt aan alle kanten dat Getting Up het moet hebben van de authenticiteit en presentatie, twee aspecten waar deze titel in uitblinkt, en niet van up to date graphics. Maar goed, hetzelfde kan naar mijn mening gezegd worden van GTA. Dus als je de graphics en de soms ietwat stroeve besturing in GTA niet storend vindt, zul je ook op Getting Up niets hebben aan te merken.

VOLGENDE PROJECT

De betrokkenheid van enkele legendes uit de graffiti scene heeft in ieder geval zijn vruchten afgeworpen. Marc Ecko laat eveneens zien van meer dingen verstand te hebben dan kleding alleen. En als hij zich nou ook nog wat verder verdiept in het hele videogame gebeuren en ervoor zorgt dat zijn volgende project de lat technisch wat hoger legt, dan zou er weleens een topgame uit kunnen voortkomen.



Graffity artists don't fear gravity.



"Jongens, ik weet bijna zeker dat Sinterklaas hier heel blij mee gaat zijn."

DS — JURJEN

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 6 | 60 SCORE

ELECTRO-PLANKTON

Nintendo is op zoek naar de grenzen van het fenomeen videogame. Electroplankton zou je kunnen beschouwen als een poging deze grenzen te doorbreken.

Dit best wel opmerkelijke product is ontwikkeld door de best wel geslaagde multimediakunstenaar Toshio Iwai. Hij schiep tien verschillende waterveldjes met elk een andere soort plankton in de hoofdrol. De stukjes plankton reageren op de touch-screen besturing met bewegingen, kleuren en melodieuze geluiden.
Iwai heeft er best iets moois van gemaakt. Door gewoon een beetje met de stylus over het scherm te krassen ontstaan al snel fraai vloeiende bewegingen en zomerdromerig relaxte muziekjes.
Sommige soorten plankton reageren ook op geluiden die via de microfoon binnenkomen. Je kunt bijvoorbeeld met bepaalde ritmes in je handen klappen om bepaalde plankton in synchrone patronen te laten bewegen. Er zijn ook soorten plankton die als een bandrecorder je stem opnemen, om deze vervormd weer terug te geven.

MULTIMEDIAAL

Als multimediaal experiment is Electroplankton geslaagd. Schreef ik voor een multimediaal experimentenmagazine, dan kreeg dit product dan ook een vette negentig punten als score. Het toeval wil echter dat ik voor een videogamemagazine schrijf, en dus voel ik mij geroepen om Electroplankton op z'n kwaliteiten als videogame aan te spreken. En dan valt er best wat op dit spel aan te merken.

EIGEN DOELEN

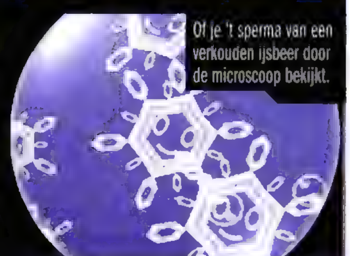
Electroplankton levert geen vast omlijnde doelen, maar dat maakt van het spelen nog geen doelloze gebeurtenis. Je gaat vanzelf op zoek naar je eigen doelen. Je probeert bijvoorbeeld een zo prettig mogelijke harmonie te kweken. Of je probeert het stuiterende visje zo vaak mogelijk te laten stuiteren. Of je probeert een zo grappig mogelijk effect te behalen door de stemmen van vier familieleden door elkaar te laten lopen. Dit is allemaal leuk voor een uurtje, en misschien ook wel wat langer dan dat, maar het feit dat de game je resultaten niet opslaat (als je de DS uitzet is alles weer verdwenen) laat je achter met een wat zinloos gevoel.
Kunst voor de kunst, spelen voor het spelen, het zal allemaal wel, maar zo zit ik niet in elkaar, en de gemiddelde lezer van dit magazine ook niet.

PIELEN

Electroplankton is interessant en verfrissend om te bekijken, om er kennis van te nemen, er een middagje mee te pielen. Als er meer met de tien spelletjes was gedaan, bijvoorbeeld een poging ze te verbinden, dan was misschien wél sprake geweest van een volwaardige videogame.
In deze vorm is Electroplankton als audiovisueel experiment zeer geslaagd, maar als videogame niet zo zeer.



Doe maar vrolijk. Heb je dan niet gehoord dat BZN binnenkort afscheid gaat nemen?



Of je 't sperma van een verkouden ijsbeer door de microscoop bekijkt.



OUT NOW • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

DEAD OR ALIVE IN DE BIOS

EINDELIJK EEN SUCCESVOLLE VECHTFILM?

We kunnen best stellen dat films en games een haat-liefde verhouding met elkaar hebben. Films gebaseerd op games zijn meestal niet veel soeps en ook games gebaseerd op films genieten een slechte reputatie. STEVEN

Wat betreft slechte films die gebruik maken van een videogame licentie spant het fighting-game genre wel de kroon. Flashbacks naar de Street Fighter en Mortal Kombat films zijn genoeg om het koude zweet over mijn rug te doen druppelen.



De Mortal Kombat film was in alle opzichten een aanfluiting.

Toch moet binnenkort ook een van de op dit moment populairste franchises er aan geloven; inderdaad, er is een Dead or Alive film in de maak.
Maar lees even verder voordat je 'm meteen afschrijft aan de hand van de kwaliteit van de eerder genoemde films; er zijn namelijk redenen waarom het ditmaal misschien weleens goed zou kunnen uitpakken.

HONG KONG ACTION

Allereerst hebben we de regisseur: Corey Yuen. Deze vent heeft zijn martial arts training samen doorlopen met Sammo Hung en Jacky Chan. En terwijl deze laatste twee succesvol werden als acteurs, bekwaamde Corey zich als regisseur. Hij heeft zijn twee studiegenoten begeleid in Dragon's Forever, en de topper Saviour of the Soul afgeleverd. Ook heeft hij vele klassiekers van Jet Li op zijn naam staan en is hij verantwoordelijk voor Amerikaanse producties als The Transporter, Romeo Must Die en Cradle 2 the Grave.


In het midden Corey Yuen met rechts van hem Jet-Li.

SHO KOSUGI IS DE MAN!

Los van de regisseur is er ook een blik bekende acteurs opengetrokken. Zo zal Eric Roberts, die ooit zijn 'vechtkunsten' liet zien in Best of the Best, de rol van Donovan op zich nemen. Worstelaar Kevin Nash zal Bass tot leven wekken en zangeres Holly Valance kruipt in het welgevormde lichaam van Christie.
Veel belangrijker zijn natuurlijk de rollen van mijn geliefde ninja's. Collin Chou, bekend van zijn rol als Seraph in The Matrix, neemt Hayate voor zijn rekening. De sexy Devon Aoki (Miho uit Sin City) zal, samen met een tweetal implantaten, Kasumi spelen. En, niet geheel onbelangrijk, Kane Kosugi zal Ryu Hayabusa gaan vertolken.

Devon Aoki zal de rol van Kasumi gaan spelen.





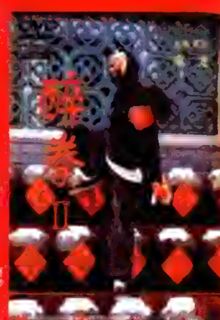
Ruy Hayabusa wordt vertolkt door Kane Kosugi.



Hayabusa gaat natuurlijk een belangrijke rol spelen in de D.O.A film en Kane Kosugi als de master ninja zie ik helemaal zitten. Hij is namelijk de zoon van ninja legende Sho Kosugi en die is weer verantwoordelijk voor het merendeel van de ninja films uit de jaren '80 (Pray For Death, Enter the Ninja, Revenge of the Ninja, Ninja III: The Domination) waar ik groot mee ben geworden.
Of de film, die wordt gemaakt met een budget van ruim 30 miljoen dollar dezelfde vibe als de game kan neerzetten, is natuurlijk de vraag maar in mijn optiek zijn in ieder geval de ingrediënten voor een succes aanwezig.

GAME PERSONAGES AFKOMSTIG UIT FILMS

Het is geen uitzondering dat personages uit fighting games (schaamteloos) zijn gemodelleerd naar bekende acteurs. Minder interessant is de gelijkenis tussen Raven uit Tekken 5 en Wesley Snipes in Blade maar de videogame reincarnaties van Bruce Lee weten wel de juiste snaar te raken. Uiteraard heb ik het hier over Law uit de Tekken games en Jann Lee uit Dead or Alive.
Echter, mijn favoriete acteur is nog steeds Jackie Chan, dus ook de op hem gebaseerde personages genieten mijn voorkeur. Lei uit Tekken is een eerbetoon aan deze actieheld en Brad uit DOA heeft zijn volledige assortiment aan bewegingen gekopieerd uit Chan's beste film: Drunken Master 2 (Zie screen).



CHEESY

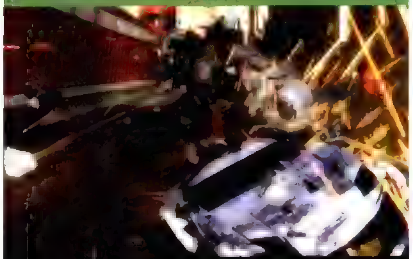
Ook in de westerse wereld kennen we enkele sterke vechtsporters, maar soms pakt hun "optreden" in games minder goed uit. Op het moment dat wijlen acteur Lee van Cleef - die vroeger voornamelijk als gemene cowboy op het witte doek was te zien - in de jaren '80 wordt gecast als opperninja in de serie The Master, weet je dat er iets niet in orde is.
Ook de interpretatie van een ninja door Michael Dudikoff, in de films America Ninja 1 en 2, is tenenkrommend slecht. Zijn rol was eigenlijk bedoeld voor de ongekroonde koning van de cheese: Chuck Norris.

NORRIS WC-PAPIER

Op het moment is er zelfs een heuse internet rage gaande omtrent meneer Norris en is er veel trivia te vinden over meneer roundhouse.
Wist je bijvoorbeeld dat hij gewoon bij de McDonalds een Whopper kan bestellen... en er daadwerkelijk eentje krijgt. Er was ook ooit Chuck Norris WC papier gemaakt, maar dat verkocht niet 'because it wouldn't take shit from anybody'. Ook het geneesmiddel tegen ernstige ziektes is binnen handbereik. Een traan van meneer Norris zou namelijk de meest vreselijke aandoening genezen. Jammer genoeg heeft hij nog nooit gehuild.
Het laatste nieuws is dat hij het nieuwe Alliance ras zal zijn in de World of WarCraft expansion: The Burning Crusade. Maar dat is natuurlijk te mooi om waar te zijn. Ach, we blijven dromen...



BURNOUT REVENGE



Hetzelfde spel als op de Xbox en PS2, maar dan net even wat scherper.

XBOX 360 **80** SCORE

GENE TROOPER



Nederlands fabrikaat maar dat maakt de game er niet minder rampzalig op.

XBOX / PS2 **01** SCORE

WORLD RACING 2



Alleen kopen als je van prachtige zonsondergangen houdt.

XBOX / PS2 **60** SCORE

TAK THE GREAT JUJU CHALLENGE



Aardige platformer met vreemde holbewoners in de hoofdrol.

XBOX / PS2 / NGC **67** SCORE

PC / PLAYSTATION 2 / XBOX



JAN

GRAPHICS **8**

Commandos: Strike Force mist de souplesse van zijn strategische voorgangers maar is desalniettemin een gedurfde en vermakelijk

COMMANDOS STRIKE FORCE



We struikelen bijna over de WO II shooters, maar Commandos: Strike Force is geen dertien in een dozijn spel. Daar zorgen de Spy, de Green Beret en de Sniper wel voor...

De bekende Commandos cast is 'uitgedund' tot drie man: de Green Beret, de Sniper en de Spy, ieder met hun unieke moves en skills.
Erg leuk is het om als gespierde Green Beret twee uzi's te gebruiken en de omgeving te besproeien met kogels. De Spy houdt het stiller; hij plaats bommen, wurgt soldaten en trekt vijandelijke uniformen aan. Aardig detail is dat je altijd moet zorgen een uniform van een highrank officier aan te trekken. Soldaten in rangen daaronder zullen je dan met rust laten. Tof is ook om als Spy gasgranaten te gooien. Vergeet niet eerst zelf een gasmasker op te zetten!
De stoerste move heeft de Sniper; hij kan in Sniperzoom zijn adem inhouden, hetgeen zich vertaalt in eenmalige slowmotion kills. Een headshot scoort trouwens meer punten dan een kogel in de bast, en alles wordt in statistieken bijgehouden...

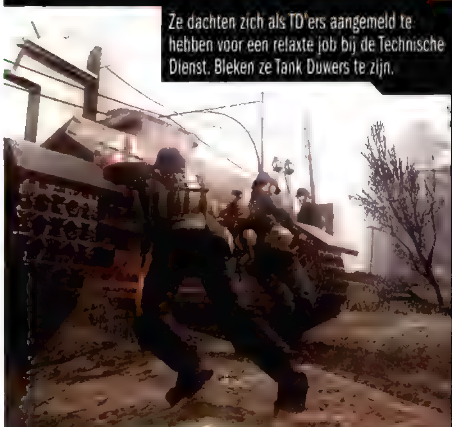
TOCH VERGELIJKEN

Al spelende, ging ik toch vergelijken met de drie voorgaande Commandos games. Commandos 2 is nog altijd mijn favoriet, dat deel was hardcore maar heb ik helemaal kapot gespeeld. Het spel kende zoveel detail en mogelijkheden.
Eenzelfde diepgang kent C: SF niet. Ik bleef de hele tijd maar denken 'wat als ik nu kon switchen naar de Zapper?' en 'waarom kan ik geen lichamen optillen en dumpen?'

> "DE SPY MISSIES ZIJN OOK LEUK OMDAT JE IN DIVERSE UNIFORMEN VAN DE VIJAND ECHT HEEL DICHT BIJ DE TE KILLEN DUITSERS KUNT KOMEN."



Die vrouw die eerst in Commandos zat schijnt een eigen game te krijgen: Strijk Force.



Ze dachten zich als TD'ers aangemeld te hebben voor een relaxte job bij de Technische Dienst. Bleken ze Tank Duwers te zijn.

Toegegeven, de drie hoofdrolspelers hebben nog veel verschillende moves maar lang niet zoveel als vroeger en bovendien heb je ze ook niet perse allemaal nodig. Daar waar ik vroeger echt alle special moves uit de kast moest halen, kun je de meeste levels hier uitspelen met een paar keer switchen van wapens en gadgets.

QUASI-OPEN

Hetzelfde geldt voor de interactie binnen de levels. Het ziet er allemaal top en sfeervol uit maar het aantal deuren en ramen dat dicht zat, was schrikbarend in vergelijking met de Commandos PC games van weleer. Daar bood iedere deur en raam een alternatieve sluip- of ontsnappingsroute. Hier bleken raampjes die een perfecte locatie voor mijn sluipschutter leken, vaak onbereikbaar en meer voor de sier.
Afgezien van het first-person wisselen tussen personages (denk aan Battlefield 2: Modern Combat) en het ombrengen van de vijanden, is de game redelijk lineair. Het open karakter van de levels is dus quasi-open en begrensd maar biedt nog altijd veel meer vrijheid en ruimte dan schiettenten als Call of Duty 2 en Medal of Honor, en dat is ook wat waard.

BESTE HERINNERINGEN

Wie na het lezen van bovenstaande alinea de indruk heeft dat ik me niet heb vermaakt met Commandos: Strike Force, zit er naast. De game is sfeervol, biedt

ONLINE & MULTIPLAYER

C: SF kent online gameplay en multiplayer over LAN. Naast Deathmatch en Team Deathmatch (spreekt voor zich) is Sabotage! het meest in het oog springende speltype. Twee teams moeten elkaars basis opblazen door een bom te plaatsen en een code te kraken. Zaak is dat beide partijen minstens één spy in de gelederen hebben. Waarom? Omdat je uitgeschakelde vijanden dwingend mag ondervragen. Dat laatste kan alleen een Spy. Als je Spy gepakt wordt heb je een probleem want dan ben je in een keer de helft van je code kwijt. Jijks!

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 16 • VERWACHT: OUT NOW

COMMANDOS: STRIKE FORCE

REPLAY 7 GAMEPLAY 8 — SCORE 78

...O II shooter.





"Sjesus, wat verlang ik ineens naar mijn vrouw."

veertien toffe missies en de actiemomenten zijn erg goed gedaan. Vooral de samenwerking tussen de Green Beret en de Sniper mag er zijn.
De Spy missies zijn ook leuk omdat je in diverse uniformen van de vijand echt heel dicht bij de Duitsers kunt komen, terwijl zij niets in de gaten hebben.
Toch heb ik de beste herinneringen overgehouden aan de intense paniekmissies waarbij mijn Green Beret fel schietend, granaat gooiend en tanks uitschakelend samen met het verzet optrok, terwijl elders in dat level mijn Sniper stijlvol voor de finishing kills zorgde.



Niemand vermoedde dat hij homo was en het leidde dan ook tot heel wat commotie toen ie uit de kast kwam.

PYRO STUDIOS • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318 -505464 • WWW.EIDOS.CO.UK/GSS/STRIKEFORCE/MAIN.HTML

PC — JAN

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 — SCORE 75

EMPIRE EARTH II
ART OF SUPREMACY

De stelling van Pythagoras luidt: $a^2 + b^2 = c^2$. De stelling in het RTS genre op PC luidt: populaire game + goede verkopen = verplichte add-on. Zie daar Art of Supremacy, de onvermijdelijke uitbreiding voor Empire Earth II.

Empire Earth II brak behoorlijk wat potten in het RTS genre. Het door-Ages-heen-evoluerende strategiespel vernieuwde op een aantal punten het genre, zowel in singleplayer als in multiplayer.
Maar niet alles pakte even goed uit. Zo vond ik de picture-in-picture view indrukwekkend maar allesbehalve gebruiksvriendelijk. En de kaart waarop je je battles daadwerkelijk kon plannen samen met je bondgenoot...daar kreeg ik hoofdpijn van. De map, compleet met pijlen, routes en potentiële conflicten, was alleen geliefd onder gamers wiens voorvaderen Bonaparte, Hitler of Rommel heetten. Dat ging écht te diep.
Nu is er Art of Supremacy, een uitbreiding voor een toch al behoorlijk groot spel. AoS biedt vooral nog meer van de bekende Empire Earth II gameplay maar men is tegelijkertijd niet vergeten het een en ander bij te schaven.

GESCHIEDENIS HERSCHRIJVEN

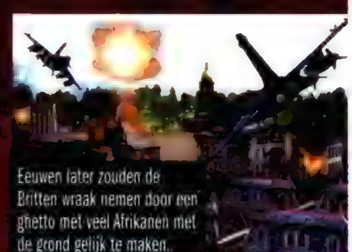
Op papier krijg je vier nieuwe beschavingen, drie volledig nieuwe campagnes en twee nieuwe gametypen. In de praktijk betekent dat je nog langer achter je PC vastgeroest zit.
Nieuwkomers zijn de Russen en Fransen in Europa, en de Masai en de Zulu van het Afrikaanse continent. De eerste nieuwe campagne speelt zich af tijdens de Napoleontische oorlogen en hierin schitteren dus zowel de Fransen als de Russen. We weten allemaal hoe dit afliep voor Napoleon maar nu heb je kans de geschiedenis te herschrijven.
Na Cossacks II en Imperial Glory vind ik deze gevechten echter een beetje uitgekauwd. Interessanter en frisser zijn de campagnes in Egypte en de Afrikaanse campagne in de nabije toekomst.

VEEL EXTRA'S

Voor de rest bespeurde ik veel extra's en kleine, nieuwe details die grote gevolgen kunnen hebben. Zo kan iedere unit nu een hero worden. Een leuke aanvulling en een schouderklopje voor spelers die zorgvuldig en tactisch omgaan met hun soldaatjes.
Nieuw in multiplayer is de Tug of War mode waarbij twee partijen over een aantal maps naar elkaar toe knokken, en de een de ander terugdringt en uiteindelijk in zijn thuisregio map moet verslaan.
Leuk is eveneens de mogelijkheid je eigen beschaving te ontwerpen met de speciale editor. Hier gaat echter wel gigantisch veel tijd in zitten, ben ik bang.
Volkomen nutteloos (voor mij althans) is de uitgebreide planner die je nu ook solitair voor je troepen kunt inzetten. Je kunt zelfs groepen legers tegelijkertijd samenvoegen om gecoördineerde aanvallen te plannen. Leuk voor freaks, maar ik kreeg er opnieuw hoofdpijn van. Zuster, mag ik een aspirientje?

"Zulu-broeders, maak die Britten af! Hou alleen die rugtasjes heel want die zitten altijd vol met pistoletjes ham-kaas, Kapitein Koek en pakjes Fristie!"





Eeuwen later zouden de Britten wraak nemen door een ghetto met veel Afrikanen met de grond gelijk te maken..

OUT NOW • MAD DOC SOFTWARE • TEL: 020-7951250 • WWW.EMPIREEARTH.COM

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE — DS

SCORE 66 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | JURJEN

De eerste Resident Evil is en blijft een meesterwerk maar deze vernieuwde uitgave is niet iets om blind aan te schaffen.



RESIDENT EVIL
DEADLY SILENCE

Voor wie heeft Capcom Resident Evil DS gemaakt? Ik denk niet dat ze mij in gedachten hadden.

Het origineel op de PSone speelde ik eind jaren negentig al tweemaal uit, terwijl ik de horrortrip een paar jaar later nog eens beleefde in de bijzonder geslaagde remake op de Cube.
Na de angstaanjagend realistische beelden van de remake, voelde ik weinig behoefte om de stap terug te maken naar de houterig bewegende polygonen uit Het Jaar des Heeren 1996. Het idee om een game die het zo erg van de sfeer en visuele impact moet hebben op een schermpje met een diagonaal van een halve piemel (bij mooi weer) te spelen, lijkt ook niet direct voor mij bedacht. Wat blijft er nog over van een schrikeffect op dat formaat?

TRUCJES

Ik geef toe, ik ben toch wel weer een paar keer flink geschrokken. Dus mijn scepsis was op dat punt ongegrond. Maar daar gaat het nu niet om. Want jij wilt weten of het ook echt leuk is om deze game nog een keer uit te spelen.
Nou, zeg ik dan, ik vond het wel aardig hoor. Maar ik had liever wat nieuws gespeeld. De toegevoegde puzzels boden weinig extra uitdaging. Touch-screen en microfoon werden op interessante manieren in het spel betrokken maar het zijn meer leuk bedachte trucjes dan substantiële spelelementen. Dat de stylus tijdens mesgevechten bijvoorbeeld moet worden gebruikt om vanuit een eerste-persoons perspectief zwaaiende bewegingen naar zombies en hunters te maken, beleefde ik eerder als een geforceerd bedenksel dan als een speltechnische verrijking.

CONTRA-INTUÏTIEF

Voor wie is Resident Evil DS gemaakt?
Misschien is de game gemaakt om spelers te bedienen die nog nooit een Resident Evil hebben gespeeld. Of misschien is het spel bedoeld voor iemand die pas middels Resident Evil 4 kennis heeft gemaakt met de serie, en nu wel eens iets vergelijkbaars op een handheld wil spelen.
Grote kans dat deze persoon gillend wegrent van deze Resident Evil. Niet omdat ie was geschrokken van de honden of de chimaera's, want zover komt hij niet eens.
Het feit dat de besturing contra-intuïtief reageert in stilstaande omgevingen met verspringende camerapunten lijkt me voor iemand die dit niet in de context van 1996 kan plaatsen moeilijk te behappen, net als het feit dat je save-mogelijkheden en munitie zeer beperkt zijn, om over de robotachtige bewegingen van de hoofdrolspelers nog maar te zwijgen.
Er is de laatste tien jaar veel versoepeld en verbeterd in het actiegame-genre, en dat geeft deze RE licht anachronistische en ontoegankelijke trekjes.

"IK GEEF TOE, IK BEN TOCH WEL WEER EEN PAAR KEER FLINK GESCHROKKEN".

"Doe onmiddellijk je gulp dicht, viezerik!"





Na het eten van levende karpers, moesten de deelnemers van Fear Factor in ronde zombies tongen.



"We willen ons beklag doen bij de directeur! Er hangt veel te weinig contemporaine existentialistische kunst in dit museum. En waar is het werk van Kees van Kooten en Wim de Bie?"



STOERE DINGEN

Ik denk dat Resident Evil DS bedacht is aan de vergadertafel van Nintendo en Capcom. Om ervoor te zorgen dat naast de overdaad aan kleurrijke kwabbels en bijzonder blije bloemen ook wat stoere dingen in de schappen komt te liggen. 'De DS is heus niet alleen voor kinderen hoor, kijk maar, we hebben ook Resident Evil DS!'
Beschouwd vanuit een marketing-oogpunt is de release van deze game goed te verdedigen maar natuurlijk hadden ze dan beter écht iets nieuws kunnen maken, iets dat specifiek ontwikkeld was voor de mogelijkheden van de DS, zoals Resident Evil 4 dat was voor de Cube. Vandaar ook mijn puntenaftrek.

TIETEN PRIKKEN

Er bestaan bijzonder veel dingen waar je met een vinger in kunt prikken, we ontdekken elke dag wel weer wat nieuws. Toch is en blijft de vrouwenborst onze favoriet. De plagerige tegendruk die het voluptueus gespannen vlees geeft terwijl de druk van de brutaal priemende vinger langzaam wordt opgevoerd schenkt een immer sensuele sensatie van buikwarmende voldoening, daar kan geen gelatinepudding tegenop.
Net als in het obscure XX/XY is het ook in Resident Evil DS mogelijk de vrouwelijke hoofdpersoon met den stylus in der tieten ten prikken. Als reactie geen lichte tegendruk maar een pittig gebarende reactie van onze Jill, zo van 'wat denk jij wel niet met dat prikkeding van je'. Een reactie die we al vaker meemaakten maar nog nooit in een game.

CAPCOM • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

GENRE: SURVIVAL HORROR • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: 31 MAART 2006

JURJEN

GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 7 SCORE 69

Behalve de realtime-gevechten levert deze RPG precies dat wat je van een traditionele RPG verwacht. Niets minder, maar ook niets meer.

TALES OF PHANTASIA

Ben ik veranderd of is de wereld veranderd? Zo'n vijftien jaar geleden kon je mij met niets gelukkiger maken dan met een nieuwe Role Playing Game. Ik vond alles aan het genre fantastisch: de verhalen, de personages, de omgevingen, de statistieken, de muziek... Het waren magische tijden.



Tegenwoordig roept een traditionele RPG vooral ergernis bij mij op. Don't get me wrong, ik ben nog steeds dol op de avontuurlijke, epische aspecten van het genre en de mogelijkheden om personages door hun acties te laten groeien. Maar dat soort dingen vind ik (tegenwoordig) meestal ook wel in van die lekker vlot spelende actiegames.
Eindeloze, voorspelbare dialogen, gevechten die beginnen met het wachten tot de strijdende partijen zijn geïntroduceerd, veel gehannes met statische menuutjes... Het dwingt mij tot een geduld dat ik moeilijk kan opbrengen, temeer omdat ik ondertussen toch al weet hoe de boel zich zo'n beetje zal ontwikkelen.

NIET ZO TRAAG

Tales of Phantasia is zo'n ouderwets gezellige RPG, eerst verschenen op de SNES (1995), later nog eens uitgebracht op de PlayStation en nu dus ook te spelen op de GBA.
De snelheid waarmee ik hoofdrolspeler Cress kan laten rennen is een verademing. Het vele heen-en-weer reizen door de talrijke bossen, bergpassen, dorpjes en kerkers is hierdoor een stuk minder frustrerend dan in de genregenoten waarin je poppetje het tempo 'Ash-uit-Pokémon-zonder-fiets' hanteert.
Ook het feit dat na een botsing met een onzichtbare vijand een 2D-vechtspel-achtig veldje wordt geopend waarin je monsters direct met hakkende en stotende bewegingen kunt bewerken, weet ik te waarderen. Het gaat wat traag, maar niet zo traag als het gebruikelijke statische menugehannes.
Het verhaaltje begint lekker pittig: Cress en zijn makker komen terug van de jacht, en ontdekken dat hun hele dorp is uitgemoord, inclusief hun familie en de verloofden die zich zo op hun bruiloft hadden verheugd.



"Normaal praat ik niet met ze, maar met deze ouwe knoest kun je heel gezellig bomen."

VRIJHEID

Ik heb het avontuur met een mix van plezier en ergernis voltooid. Verhaal, omgevingen en puzzels zijn me wel bevallen; ik verwachtte immers geen échte verrassingen dus was het ook geen verrassing dat die verrassingen er niet in zaten.
De game begint een beetje lineair maar biedt al snel de vrijheid om je eigen weg te vinden, en die vrijheid neemt toe naarmate het avontuur vordert.
Dit open karakter draagt zeker bij aan het gevoel 'je eigen verhaal te maken' maar kan soms ook verwarrend werken. Vaker dan me lief was, dwaalde ik door plaatsen waar ik feitelijk (nog) niets te zoeken had.

TOCH TE TRAAG

Na mijn aanvankelijke goedkeuring van de gevechten, ben ik me er toch al snel aan gaan ergeren, vooral omdat ik er naar mijn smaak te vaak letterlijk tegenop liep. Door hun onzichtbare aard waren de vijanden niet te ontwijken, ik kon ze telkens pas zien als het gevecht was begonnen. Boem - vijanden - daar gaan we weer - zucht.
Het strijdgedrag van de medestrijders van Cress liet zich hierbij nooit helemaal naar wens afstellen, of dit was in ieder geval te lastig. Veel te vaak werkten ze zichzelf of Cress de dood in, terwijl ik ook wel eens 'vast' kwam te zitten tussen twee vijanden om vervolgens kansloos ten onder te gaan. De traagheid die ik aanvankelijk nog wel door de vingers zag, begon me zo rond het vijftigste gevecht toch wel te irriteren, en nog zo'n honderd gevechten later had ik het er helemaal mee gehad. De optie om de strijd geheel automatisch te laten verlopen heeft sindsdien de klus geklaard, maar ik speel zo'n spelletje natuurlijk niet om lijdzaam toe te kijken.

AFSCHRIKKEN

Qua beeld en geluid hebben de makers zich hier en daar best een beetje ingespannen, met leuke details, effectjes en uitgesproken kreten. De titelsong is briljant. Verder biedt Tales of Phantasia alles wat je van een traditionele RPG zou verwachten, maar dan ook niets meer dan dat.
Ik merk dat ik het zelf niet meer zo trek allemaal, maar daar moeten mensen die nog wel door dit soort spul betoverd kunnen worden zich zeker niet door laten afschrikken.

"DE TRAAGHEID DIE IK AANVANKELIJK NOG WEL DOOR DE VINGERS ZAG, BEGON ME ZO ROND HET VIJFTIGSTE GEVECHT TOCH WEL TE IRRITEREN."



"Kijk, kijk! Dit is die hele zeldzame kanarie. Er is 'r maar één van op de hele wereld!"



"Leg jij me dan maar eens uit hoe dit kan Arie."



"Rare jongen, er is geen vijand in de buurt. How deep is your dip? Hahahaha."

GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

NAMCO • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

SCORE **77**

GRAPHICS	7	REPLAY	7	GAMEPLAY	7

Soms is het blijkbaar genoeg om in een game in een tank rond te rijden en te knallen op alles wat beweegt. Ik heb The Outfit namelijk helemaal uitgespeeld en ik kan gewoon geen andere reden bedenken waarom ik dat gedaan heb.



THQ heeft grote plannen dit jaar. Met name Xbox 360 bezitters kunnen zich klaar maken voor een serie vette titels. The Outfit is de eerste maar kreeg het de afgelopen weken in de pers hard te verduren...

The Outfit doet heel erg denken aan het spel Mercenaries van LucasArts. Dat was een oorlogsgame die op het eerste gezicht lijkt op een simplistisch actiespel zonder enkele visie maar zich al snel ontpopte tot een verrassend verslavende aangelegenheid.
The Outfit tapt uit hetzelfde vaatje al gaat de vergelijking met Mercenaries niet helemaal op. Het is namelijk overduidelijk dat developer Relic niet de mogelijkheden heeft gekregen om van deze game de topper te maken die het eigenlijk had moeten zijn. Dat betekent niet dat het spel zo slecht is als veel websites beweren, het betekent gewoon dat met een klein beetje extra moeite The Outfit een veel beter spel was geworden.

ACHTER DE HAND

Op dit ogenblik staan er nog geen 30.000 Xbox 360's in Nederland en dat betekent dat een game waarschijnlijk niet meer dan 15.000 exemplaren verkoopt. Begrijpelijk dat THQ een potentiële topper als Saint's Row liever nog even achter de hand houdt en je nu tevreden moet zijn met The Outfit, een game die echt niet zo slecht is als ze zeggen. Of had ik dat al gezegd?



Een groot probleem tijdens WO II was het veelvuldig joyriden met militair materieel.

GENRE: WAR SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 + MULTIPLAYER • VERWACHT: OUT NOW



Nadat de speurtocht naar Nathaly Hollowee in Aruba niets had opgeleverd, werd het zoeken uitgebreid tot de rest van de wereld.



"Stop eikel, dit is de Berlijnse Muur niet; dit is de achtertuin van Oma Schweinsteiger!"



"Henk, hoe vaak moet ik nog zeggen dat je niet zo met die deuren moet slaan!"

DESTRUCTION ON DEMAND

The Outfit draait om een groepje Amerikaanse soldaten dat zo uit een of ander stripverhaal is weggelopen. In het Normandië van WWII krijgen onze cliché helden de opdracht om een Duitse generaal te vangen.

Het verhaal lijkt voorspelbaar totdat het plot een wending neemt die je misschien niet gelijk had verwacht bij dit spel.

Dat The Outfit verder alleen maar draait om knallen, knallen en nog eens knallen is al vanaf de eerste minuut duidelijk. Een systeem dat Destruction on Demand heet, geeft je de mogelijkheid om naar hartelust tanks, artillerie, airstrikes en grondtroepen te bestellen die vervolgens een halve seconde later voor je neus worden afgeleverd. Hoe meer je vernietigt en kapot schiet des te meer credits je krijgt waar je vervolgens weer meer Destruction on Demand mee kunt bestellen. Het werkt simpel en het werkt goed.

DE IRRITATIEFACTOR

Om de game nog een beetje uitdagend te maken, begin je elk nieuw level weer met nul credits en het is pas mogelijk om tanks aan te vragen als je een motorpool hebt veroverd. Een airstrike is pas mogelijk als je de radiotoren in handen hebt gekregen. Hierdoor lijken alle missies in het begin nogal op elkaar omdat dit altijd de eerste dingen zijn die je nodig hebt. Gelukkig ligt het tempo hoog genoeg zodat je niet echt de tijd krijgt om je hieraan te ergeren.

Sowieso moet ik Relic een compliment maken want ze hebben er echt alles aan gedaan om de irritatiefactor zo laag mogelijk te houden. Als je dood bent, begin je gewoon opnieuw bij het laatste checkpoint, maar de vijanden die je al hebt vernietigd blijven weg, ook de voertuigen die je eventueel had veroverd staan nog op je te wachten en bovendien krijg je iedere keer de keuze om als je wilt met een andere held te spelen. Dat is handig want alledrie de helden hebben de beschikking over verschillende wapens die handig zijn in uiteenlopende situaties.

SOMS IS KNALLEN GENOEG

Tijdens de vrij rechtlijnige missies kun je rijden in tanks, jeeps, halftracks en nog een handvol vijandelijke voertuigen. Dat is vet want het is nu eenmaal cool om in een tank te zitten en kleine pittoreske Franse dorpjes kapot te knallen.

Het is alleen een beetje jammer dat de besturing van de voertuigen niet goed werkt en de camera je af en toe keihard van achteren in je reet neukt. Dat zijn meestal ook de momenten waarop ik de game vloekend uit mijn Xbox 360 haalde en Far Cry erin deed om even later toch The Outfit opnieuw te starten en verder te spelen want op een of andere manier is deze game toch zo goed dat je wilt doorspelen. Maar misschien moet je gewoon heel erg van oorlogsgames houden om het met me eens te zijn.

Hier op de redactie verklaarde iedereen me voor gek maar als je, net als ik, Brothers in Arms op een altaar in je woonkamer hebt staan, omringd door stokjes wierrook en rozenbladeren dan begrijp je misschien waarover ik praat.

> "IK HEB HET GEVOEL DAT IK THE OUTFIT MOET VERDEDIGEN TEGEN ALLE NEGATIEVE KRITIEK DIE DE GAME OVER ZICH HEEN HEEFT GEKREGEN."

DE X FACTOR

Het zou te makkelijk en onterecht zijn om The Outfit af te doen als een middelmatige oorlogsgame zonder enige visie. De game heeft iets. Ik weet niet precies wat, maar het spel geeft je een gevoel van macht op de momenten dat je dood en verderf zaait onder de vijand.

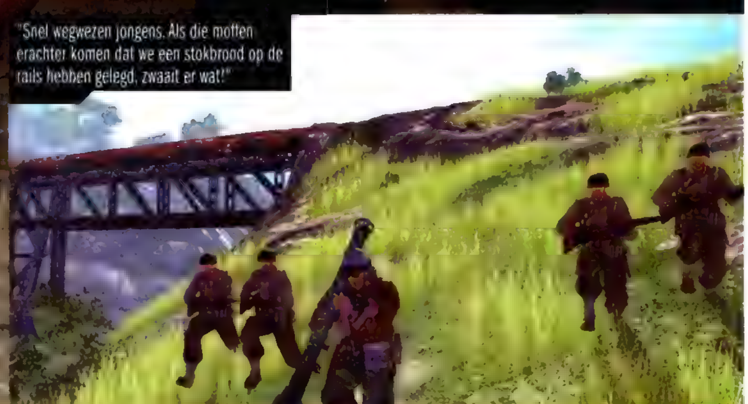


Toch had het allemaal nog beter gekund. De animaties hadden beter gemoeten en de vijandelijke soldaten hadden directer moeten reageren als ze geraakt worden door je kogels. De besturing is niet om over naar huis te schrijven en de A.I. is wel erg basic. De vijandelijke soldaten doen wat ze moeten doen maar het had wel een stukje intelligenter mogen gebeuren. Ook hadden de ontploffingen groter en indrukwekkender moeten zijn... maar misschien zeg ik dat wel bij elke game die ik speel.

In ieder geval is The Outfit leuk genoeg om uit te spelen en terwijl ik dat zeg, realiseer ik me dat ik het gevoel heb dat ik The Outfit moet verdedigen tegen alle negatieve kritiek die de game over zich heen heeft gekregen de laatste tijd. Want zo erg is het allemaal niet. Zeker niet als je zoveel van oorlogsgames houdt als ik.



"Altijd scheuren hè, die Duitsers in hun dikke bakken."



"Snel wegwezen jongens. Als die moffen erachter komen dat we een stokbrood op de rails hebben gelegd, zwaait er wat!"

RELIC • THQ • TEL 0032-47529749 • WWW.THQ.COM

PC — JAN

SCORE **68** | GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7

De PC versie van Rainbow Six hinkt op twee gedachten en had dan ook beter op de plank kunnen blijven liggen.

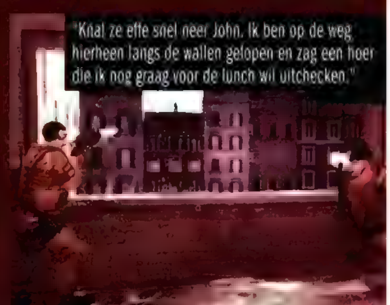


RAINBOW SIX
LOCKDOWN

Huh? Rainbow Six: Lockdown? Die game is vorig jaar toch al uitgekomen? Klopt, maar dat was voor PS2 en Xbox. Nu komt eindelijk de PC versie uit en smaakt Lockdown wel heel erg als mosterd na de maaltijd.



"Ik weet 't niet met die squadleader. M'n vader zei altijd: 'vertrouw niemand met een bruine snor, zelfs je moeder niet'."



"Knal ze effe snel neer John. Ik ben op de weg hierheen langs de wallen gelopen en zag een hoer die ik nog graag voor de lunch wil uitchecken."

Moord en brand; dat schreeuwde de PC achterban toen Rainbow Six: Lockdown voor de consoles uitkwam en (nog) niet voor de PC. Het platform waar de franchise was geboren, liet men links liggen. Een schande, vond de fanatieke schare RB 6 fans die door de jaren heen hun geliefde tactical shooter-serie heeft zien evolueren en volgens sommigen devalueren naar een meer actie-arcade georiënteerde terroristen-knaller.
Het is een bewuste keuze van Ubisoft geweest en deels begrijpelijk. Er zijn nu eenmaal steeds meer consolegamers, waardoor de PC minder belangrijk wordt.

SCHIETTENT

Nu is er (onder druk van de achterban?) alsnog een PC versie gekomen. Een game die hinkt op twee gedachten en daarom beter op de plank had kunnen blijven liggen.
Toegegeven, de PC versie is iets tactischer, de snelheid ligt lager en grafisch is Lockdown superieur aan van zijn console broeders. Toch voelt de game nog steeds console-achtig en arcade aan.
Om te beginnen is de A.I. van je squadmembers matig. Je team waarmee je op stap gaat, staat vaker in de weg dan dat het je helpt. Bovendien luisteren je teamleden vaak belabberd waardoor je meerdere keren commando's loopt te brullen. Een enkele keer werpen ze een granaat of een flashbang zelfs zo stom, dat ze zichzelf verblinden of verwonden.
De A.I. van de tegenpartij is bijkans nog slechter. Ze hebben vaste routines en je knalt ze een voor een neer. Bovendien bespeurde ik nog een vleugje auto-aim (rudiment van de console versies, waarschijnlijk) waardoor de toch al makkelijke gameplay verandert in een vermakelijke schiettent. Inderdaad, vermakelijk maar toch niet wat je van RB 6 op de PC verwacht.
Online multiplayer biedt ook al weinig soelaas. De beperkte modes zijn simpel en voelen gehaast. Ze zijn fun voor een half uurtje, maar halen het niet bij de vroegere modes van voorgaande PC versies. Wapens en mogelijkheden zijn beperkt in multiplayer waardoor je deze optie schouderophalend weg klikt.

> "DE KOERSWIJZIGING VAN RAINBOW SIX HEEFT NIET ZO UITGEPAKT ALS MEN HOOPTE."



"Hebbes! Die zal nooit meer met een verlopen Museum Jaarkaart naar binnen sneaken!"

TERUGKEER

Programmeurs binnen Ubisoft hebben het inmiddels ook door; de koerswijziging van RB 6 heeft niet helemaal zo uitgepakt als men hoopte. Vooral het in de steek laten van de fanatieke PC achterban is een dure calculatiefout geweest.
Inmiddels praten bronnen binnen Ubisoft al over een terugkeer naar de Raven Shield gameplay van weleer. Het zou een welkome terugkeer zijn.

UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

PSP — JEROEN



Ouderwets wordt nieuwerwets en da's

MEGA
POWERE

De PSP lijkt een beetje het apparaat te worden waarop klassiekers een nieuw leven gaan leiden. En wie heeft er originele games nodig als je kunt genieten van ouderwetse games voorzien van een prachtig laagje nieuwe verf?

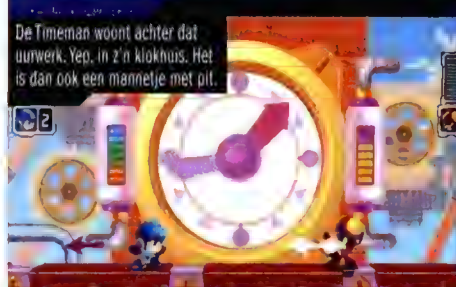
Persoonlijk klaag ik niet hoor. Remakes van klassiekers zijn misschien niet de meest creatieve manier om het aanbod van PSP games uit te breiden, maar soms wel een erg leuke. Ik geniet met volle teugen van klassiekers als Tales of Eternia, Street Fighter Alpha 3, Lemmings en momenteel... van Mega Man.

OUDERWETS

Mega Man Powered Up is een remake van de NES klassieker Mega Man, die bijna twintig jaar geleden verscheen. Voor deze heruitgave heeft Capcom niet voor een één op één conversie gekozen maar heeft men de Blue Bomber (zoals Mega Man liefkozend genoemd wordt) een complete make-over gegeven. Niet alleen het uiterlijk van de goedaardige robot is onder handen genomen maar ook de gebieden zijn behoorlijk opgefrist.
Hoewel de omgevingen een pseudo-driedimensionaal tintje hebben gekregen, is het tweedimensionale karakter van Mega Man nog steeds aanwezig. Je beweegt the Blue Bomber dus van links naar rechts en omzeilt zo behendig mogelijk vijanden en dodelijke valkuilen.
Het is het typische spring en klauterwerk dat we van deze Capcom serie gewend zijn, waarbij het op pre-



Z'n agressie is te herleiden uit het feit dat ie het kind is van een Bewust Ongehuwde Moeder.



De Timeman woont achter dat uurwerk. Yep, in z'n klokhuis. Het is dan ook een mannetje met pit.

GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: UIT NOW

MEGA MAN POWERED UP

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 — 70 SCORE

geval genieten geblazen.

MAN UP



"JE WORDT GEPRIKKELD, TOT HET UITERSTE GEDREVEN EN ER WORDT VEEL VAN JE HAND- OOG COÖRDINATIE GEVRAAGD."

cisie en timing aankomt en een misstap meteen het einde van een leven betekent.
Wel is de moeilijkheidsgraad ietsjes aangepast door de mogelijkheid te bieden om het spel te hervatten nadat je alle levens hebt verloren. Bij het origineel was dit geen optie en moest je het helemaal opnieuw proberen.

FRUSTRATIE

Naast de uiterlijke make-over van het origineel heeft Capcom ook het oorspronkelijke spel onder handen genomen. De levels zijn opnieuw vormgegeven en nu in breedbeeld te doorlopen, en tevens zijn er twee nieuwe eindbazen aan de lijst toegevoegd. Ook heeft men ervoor gekozen om deze Mega Man New Style, om 'm zo maar te noemen, te voorzien van drie verschillende moeilijkheidsgradaties.
Dat neemt niet weg dat Mega Man Powered Up een zeer uitdagende platformer is; eentje die je de nodige nagelbijtende momenten zal bezorgen waarbij de frustratie soms zo hoog zal oplopen dat je de PSP keihard tegen de muur zult willen smijten. Het is precies wat je van een Mega Man game verwacht. Je weet dat je op het moment dat je eraan begint, soms dagen bezig kunt zijn om slechts langs één bepaalde sectie van een level te komen.
En daar doe je het ook voor; je wordt geprikkeld, tot het uiterste gedreven en er wordt veel van je hand-oog coördinatie gevraagd. Dat is de essentie van Mega Man en die essentie heeft Capcom heel goed naar de PSP vertaald.
Dan mag ik misschien wel een bijna twintig jaar oude game in een nieuw jasje aan het spelen zijn en hier en daar het "oergevoel" een beetje missen; het maakt in dit geval geen fluit uit. Ik vind het heerlijk om deze ouderwetse nieuwerwetse game helemaal van voor naar achter te spelen.



Die Catman kan ik goed gebruiken als m'n vrouw weer eens van die taaie biefstuk heeft gebakken.

MEGA LEGO

Deze heruitgave biedt je de mogelijkheid om je eigen levels te bouwen en te spelen. Daar komt bij dat je ze heel simpel online kunt zetten en ze tevens van anderen kunt downloaden. Ik voorzie nu al dat er straks honderden interpretaties van Mega Man klassiekers online staan.
Capcom geeft je overigens niet meteen alle hulpmiddelen om een level te bouwen. Nee, deze moet je eerst verdienen en dat doe je door nogmaals door oude levels te gaan op een andere moeilijkheidsgraad met je (geheel in Mega Man stijl) pas verworven krachten.
Het geeft je een goed excuus om de levels opnieuw te bedwingen en het spel helemaal uit te pluizen, op zoek naar dat ene stukje bouwmateriaal dat nog ontbreekt.

CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.CAPCOM.COM

FULL AUTO

STEVEN



Als er net een nieuwe console is verschenen zijn bijna alle eerste generatie games interessant, al is het alleen al om te checken hoe mooi de graphics zijn.
Wat dat betreft is Full Auto ook best een aardige titel, en los van die vermakelijke beelden zit de actie zeker niet slecht in elkaar.
Je kiest een (fictieve) auto, krijgt een tweetal wapens op de koop toe en moet in verschillende (online) modes je tegenstanders zien te verslaan. Dit levert hele spectaculaire taferelen op, waarbij ontploffende auto's je om de oren vliegen terwijl jij al schietend door de lucht scheert.
De engine draagt ook zijn steentje bij, want alles kan kapot en als er om je heen ook nog eens gebouwen instorten is de chaos natuurlijk compleet.
Het probleem is dat dit het enige trucje is van de game (oke, je kunt de tijd even terug draaien maar dat is ouwe koek).
Full Auto is daardoor nog geen slechte game maar het heeft de diepgang van een ingestorte mijn en daar ben ik persoonlijk erg snel op uitgekeken.

XBOX 360 — 62 SCORE

TALES OF ETERNIA

JEROEN



Tales of Eternia (een port van het gelijknamige PlayStation spel dat alleen in Amerika verscheen) begon wat stroef maar naarmate de speeluren zich opstapelden begon ik mezelf te verliezen.
De game voelt alleen heel ouderwets aan. Er wordt niets in gedaan dat niet al eens vaker gedaan is. Je struint over een grote wereldkaart en je wordt, of je wilt of niet, geconfronteerd met gevechten die je niet aan ziet komen. Gelukkig zijn die gevechten dynamisch en strijd je alsof je een knokspelletje zit te spelen, waarbij je de combo's en magie heel simpel op je tegenstander kunt loslaten.
Verder wordt het verhaal verteld middels ellenlange dialogen en is alles aangekleed met beelden die vandaag de dag als gedateerd bestempeld worden.
Maar het maakt mij helemaal niets uit. Tales of Eternia mag dan ouderwets aanvoelen, het weet het gat dat momenteel in de PSP softwarelijst zit mooi op te vullen.

PSP — 70 SCORE

EFFE M'N EI KWIJT

Wat is moeilijker, vraag ik mij af. Zo snel mogelijk voor dit geweldige magazine alle DoA personages doorspelen, of jezelf registreren voor 's werelds grootste game-event: de E3? Ik moet zeggen dat het beide een even uitdagende als frustrerende bezigheid is. Bij Dead or Alive komen de frustraties nadat je voor de tiende achtereenvolgende maal aan puin wordt geslagen door onze doorzichtige eindheldin. Maar ook de E3 regelen blijkt een game op zich te zijn, zeker voor iemand als ik.
Je zou toch zeggen dat de mensen die naast Silicon Valley wonen technologisch aardig up-to-date zouden zijn, maar het begon al toen de fax aldaar ineenstortte. Buiten dat, is de beveiliging strenger dan ooit. Nu begrijp je dat ik al volop bezig was mijn rolstoelbanden met C4 vol te proppen, maar daar heb ik toch maar vanaf gezien.
Er moet ook duidelijk bij de aanmelding vermeld worden WAT ik mankeer, anders denkt men dat ik een levend biochemisch wapen ben en omdat ik weinig zin heb om in Guantanamo te eindigen, heb ik zowat m'n gehele medische dossier aan die gasten gefaxt en gemaild.
Nee, doen me dan nog maar zestien DoA fighters... mijn virtuele botten breken is dan toch nog een stukkie plezieriger.



RIDGE RACER 6 (XBOX 360)



Ridge Racer blijft Ridge Racer, al brengen ze honderdduizend delen uit. De arcade feel van de game, de snelheid en de vele flitsende thema-auto's (om nog maar niet te spreken over de tracks die in alle mogelijke gespiegelde en reverse-variaties op je afkomen) maken dat ook Ridge Racer 6 het klassieke gevoel behoudt.
De graphics zijn echter niet klassiek. Long Live XBOX 360!

EGG 1: RIDGE RETRO
Haha, waar je nog zoal tegenaan loopt als je hetzelfde rondje veertien keer rijdt!
Tijdens de race in Downtown Rave City zie je bij de start/finish een reusachtig scherm. Kijk daar eens goed naar. Onder andere de intro van de vorige Ridge Racer (deel 5) draait op dit megascherm. Volgens mij ook nog een intro van een eerder deel, maar pin me daar niet op vast.

EGG 2: AND THE SOUL STILL BURNS?
Namco maakt mijn werk tenminste een dankbaar karweitje. In de meeste van hun games zitten wel verwijzingen of eastereggs met betrekking tot een van hun andere games.
Het zal dan ook iedereen opvallen dat in RR een groot aantal auto's en reclameborden te vinden zijn met de namen van welbekende Soul Calibur strijders.
Moeilijker te vinden zijn de vette billboards met Mitsurugi, Seong Mina, Taki en Nightmare. Ga naar Island Circle (een van de eerdere levels) en rij tot na de eerste grote brug. Bij een doodlopende afslag kom je ze tegen. Echte speurneuzen zullen de rest van de cast ook vast en zeker vinden!

TONY HAWKS UNDERGROUND 2 REMIX (PSP)

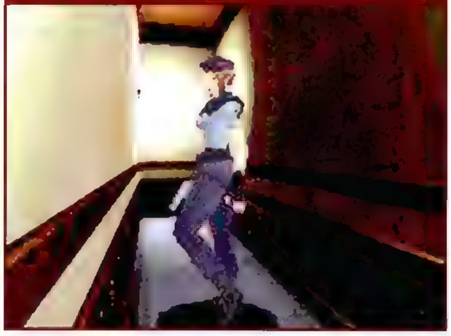
Coole game, behalve dat ik altijd plaatsvervangende koppijn krijg van de frequentie waarmee mijn Tony tegen het beton aanklapt.

EGG 1: WIE DE HEL IS DIT?
Ik heb me laten vertellen dat er een vreemd persoon huishoudt in deze PSP versie van Tony Hawk's Underground.
Ga naar het gedeelte met de twee losstaande huizen. Grind of slide hier naar binnen en ga naar het linker huis, linker raam. Hier kom je een vreemd ventje tegen dat Star Wars trucs doet. Nou ja, wel smaakvol, hoor...



RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE (DS)

EGG 1: SEKSUELE INTIMIDATIE
Laat Jill of Chris verscheidene minuten staan, totdat ze verveeld raken en van pose veranderen. Pook hen nu op de borst of billen en je ziet het grappige resultaat. Doe het zo vaak je wilt en bedenk dat niemand je aanklaagt.



DEAD OR ALIVE 4

Na mijn afgetekende overwinning met dit vechtspel (zie boven), welke tevens een eerste kennismaking was met DoA4 voor mij, heb ik mijn portie Zack, Hayate en Bass inmiddels ruimschoots binnen. De volgende easteregg vereist heel wat daagjes spelen. Of één marathonsessie van vijftien uur... nee hoor, helemaal niet gaar...

EGG 1: EHM... ZOUDEN ZE NIET NAAR AFGHANISTAN GAAN?
Een beetje vreemde titel voor een hele weirde egg. Vereist wel doorzettingsvermogen, want je moet de game maar liefst met alle zestien personages + Helena hebben uitgespeeld. Helena krijg je automatisch nadat je alle anderen naar het einde hebt gevochten van de Story mode.
Nadat je dit alles gedaan hebt, krijg je Spartan-458 erbij. Speel met hem een match in Gamblers Paradise en wat zie je: er rijdt een patrouille van het leger rond!



CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW (DS)

EGG1: KOOPWAAR
Hiervoor moet je wel in het bezit zijn van de oudere Castlevania game op de GBA, te weten Castlevania Aria of Sorrow. Zie je het verband? Als je deze cartridge er ook in jammed, zie je een extra pop van Mina in de shop van Yoko.



ANIMAL CROSSING: WILD WORLD (DS)

Op een of andere manier heb ik wel wat met dit aandoenlijke spelletje. Nou ben ik zelf niet de speler hier, maar het gemekker van de schaapjes en lammeren geeft een bijzonder rustgevend effect vanuit de achtergrond, terwijl hordes Saksen aan mijn kant van de kamer tijdens een bloedige strijd onder de voet gelopen worden. Dat terzijde.

EGG 1: HEY, MIJN GELUKSDAG!
Soms, heel soms vind je in de game een klavertjevier. Voor zover ik heb kunnen nagaan, is er niets wat de kansen hierop vergroot, dus goed zoeken. Je kunt het klavertjevier gebruiken als accessoire of als boekenlegger.

EGG2: OH OH, WE GAAN ERAAN, OF NIET?
Kijk op een heldere avond enige tijd naar de hemel.
Het moet wel echt een heldere avond zijn. De mogelijkheid bestaat dan dat je een vallende ster ziet. Einde van de wereld? Nee, integendeel, tik snel je personage aan en je ontvangt een cadeautje de dag erna. Quelle surprise!



DEMOCHECK

COMMANDOS: STRIKE FORCE

In deze PU kun je de review van Commandos: Strike Force lezen. Om ook zelf even te ruiken aan de nieuwe weg die Pyro is ingeslagen met de bekende franchise, is er nu de demo die een tweetal missies bevat. In de eerste missie speel je een spion, in de tweede missie kun je afwisselen tussen een sluipschutter en een groene baret.

Score:



DTM RACE DRIVER 3

Codemasters heeft nu ook de multiplayer-demo vrijgegeven van hun hotte racegame. De demo laat je racen op drie verschillende banen. Klein minpuntje: om online te kunnen spelen moet je per se gebruik maken van een GameSpy account.

Score:



AMERIKAANSE SOCOM III MAPPACKS

Lekker dan; die Amerikanen hebben weer mazzel. Sony heeft aangekondigd downloadable content te gaan aanbieden aan de Amerikaanse bezitters van SOCOM III. Het gaat om map-packs die tegen betaling zijn te downloaden. Elk mappack zal $5.99 kosten.



De packs bestaan uit volledig nieuwe maps maar er zullen ook remakes uit voorgaande SOCOM games worden aangeboden. De packs zijn te groot voor een 8Mb memory-card, zodat deze ook opgeslagen kunnen worden via andere wegen (denk aan een gamers USB stick of de PSP). Of de downloadable content ook voor Europa beschikbaar komt, is nog niet bekend.

BATTLEFRONT II VERKOOPRECORD & XBOX EXTRAATJES

Met meer dan vier miljoen verkochte exemplaren verdeeld over vier platformen (PS2, Xbox, PSP en PC), mag Star Wars Battlefront II zich wereldwijd de op een na best verkochte game van 2005 noemen. Het is ook dé best verkochte Star Wars game ooit en streeft daarmee deel 1 voorbij.

Naar aanleiding hiervan brengt Lucas Arts premium content uit voor de bezitters van de Xbox versie, te downloaden via Xbox Live. Voor vijf dollar krijg je twee nieuwe speelbare helden: de Jedi Kit Fisto en de Sith Lord Asajj Ventress, alsook vier favoriete maps uit de originele game. Dit zijn Yavin 4 (Arena), Bespin (Cloud City) en Rhen Var (Harbor en Citadel). Alle vier de maps kenmerken zich door speciale bonus modes van de speltypen Conquest, Capture-the-Flag en Assault.



F.E.A.R. CHEATERS AANGEPAKT



Dankzij de versie 1.3 update van F.E.A.R. is nu ook deze shooter uitgedost met PunkBuster anti-cheat software. Hierdoor kunnen gamers die zich tijdens multiplayer sessies onsportief gedragen, geweerd worden.

Daarnaast zijn er ook drie nieuwe multiplayer maps beschikbaar. Gamers die drie maps te weinig vinden, kunnen hun eigen maps maken met de vrijgegeven Software Development Kit. Meer info vind je op www.whatisfear.com. Voor de SDK surf je naar www.fearfans.com

CALL OF DUTY 2 UPDATES

Infinity Ward heeft plannen voor nieuwe multiplayer maps als onderdeel van de Call of Duty 2 PC update. In de update zal de veelgevraagde PunkBuster anti-cheat software en extra support enhancements zitten.

De download staat gepland voor het eerste kwartaal van 2006 en zal beschikbaar zijn op www.callofduty.com.

Overigens wordt het online gedeelte van Call Of Duty 2 voor Xbox 360 ook stevig onder handen genomen middels een update.



DEMOCHECK

KEEPSAKE

Adventure fans met een hang naar middeleeuwse kastelen, groene bossen en kleurrijke toverkunsten kunnen hun lol op met dit point and click adventure.

Score:



SNIPER ELITE

Snipers en stalkers opgelet: eindelijk is de demo van Sniper Elite voorhanden. Het spel is al bijna een half jaar oud maar nu pas is er het gratis "voorproefje". De game is overigens alleraardigst en biedt meer variatie dan al die rechttoe, rechtaan WO II schiettenten van tegenwoordig.

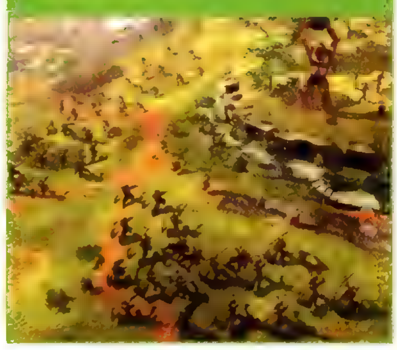
Score:



THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

De singleplayer demo van LotR: BfME II laat je spelen met de Gobelins of de Dwarves op twee skirmish maps. Ook kun je een tutorial doorlopen. De dikke demo is maarliefst 1.3 gigabyte groot!

Score:





KLAAR, DOKTER NIELS?
LET'S BEGIN THE OPERATION!
SCALPEL!
FLOTS
GADVRR...
PAT PAT
EXTRA ABSORBEREND DOEKJE!
DEP
GUTS
ZOEWWW
MAKITA!
HAMER!
BENG
BUTS
KRUIS-KOP!
SKRWIIIIK
DONALD DUCK PLEISTER!
PLAK
ENKELE ZENUWSLOPENDE UREN LATER...
EUREKA! ER KAN WEER KOFFIE GEDRONKEN WORDEN!
BRAVO, DOKTER NIELS!
KLAP KLAP KLAP
ZUCHT
S-PRES X-500
SCALPEL.
ED, WAT DACHT JE VAN EEN FIJN KOPJE...
ESPRESSO. EXTRA STERK. DUBBEL.
KOEKJE ZOU OOK LEKKER ZIJN
TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE
JORDI PETERS

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Haar borsten mogen dan een cupmaatje geslonken zijn, maar Lara is weer helemaal terug!



- Jurjen reisde af naar Amerika voor een hoos aan toffe **MIDWAY GAMES.**
- **DE E3 STAAT VOOR DE DEUR** en wij blikken vast vooruit. Wat staat ons te wachten, welke games en consoles zullen we te zien krijgen?
- **TITAN QUEST** moet een Diablo beater worden, aldus Jan. En als Jan het zegt...
- We weten allemaal dat Boris een groot liefhebber is van alles wat met oorlog te maken heeft. Vandaar dat hij deze hele maand **SOCOM OP DE PSP** aan het spelen was, met een grote glimlach op zijn gezicht.
- **DAXTER**, dat is dat maatje van Jak, heeft zijn eigen platformspelletje op de PSP. Jeroen ging er voor naar Breda. Wat Breda en Daxter gemeen hebben, lees je volgende maand.
- Alles onder voorbehoud natuurlijk.

POWER UNLIMITED 05 LIGT 24 APRIL IN DE WINKEL

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 26

COLOFON

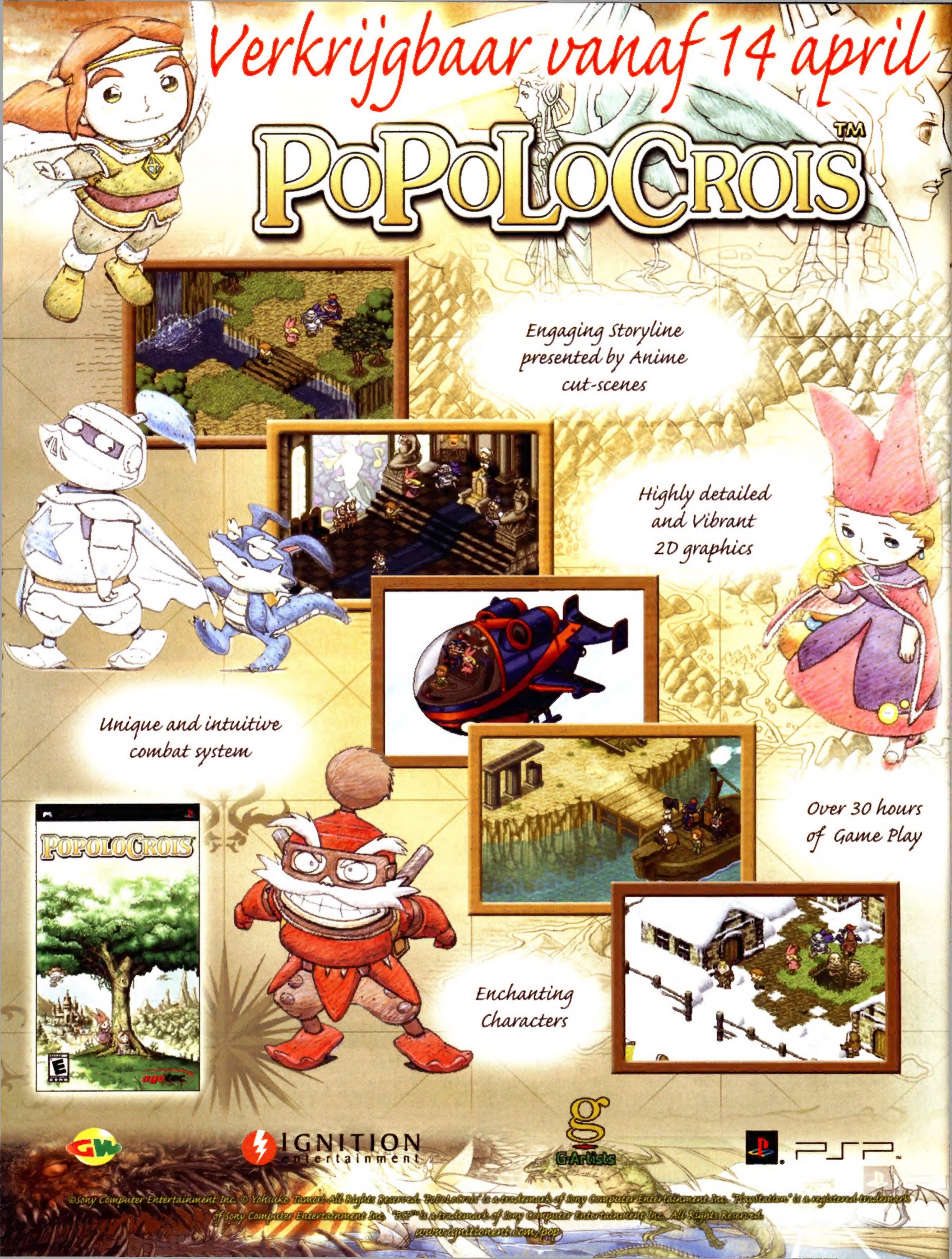
Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Niels 't Hooft, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerunlimited.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account manager: Karel Broshuis, Pim Versteijne
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Danny Francken
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzigingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. (vanaf ed. 5 zijn de kosten € 39,40 via automatische incasso en € 41,16 via acceptgiro). Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 (vanaf ed. 5 zijn de kosten € 39,40) voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften



Verkrijgbaar vanaf 14 april
PoPoLoCrois™
Engaging Storyline presented by Anime cut-scenes
Highly detailed and Vibrant 2D graphics
Unique and intuitive combat system
Over 30 hours of Game Play
Enchanting Characters
PoPoLoCrois
IGNITION entertainment
G-Artists
PSP
©Sony Computer Entertainment Inc. © Yohsuke Tamori All Rights Reserved. "PoPoLoCrois" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP"™ is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
www.ignitionent.com/pop